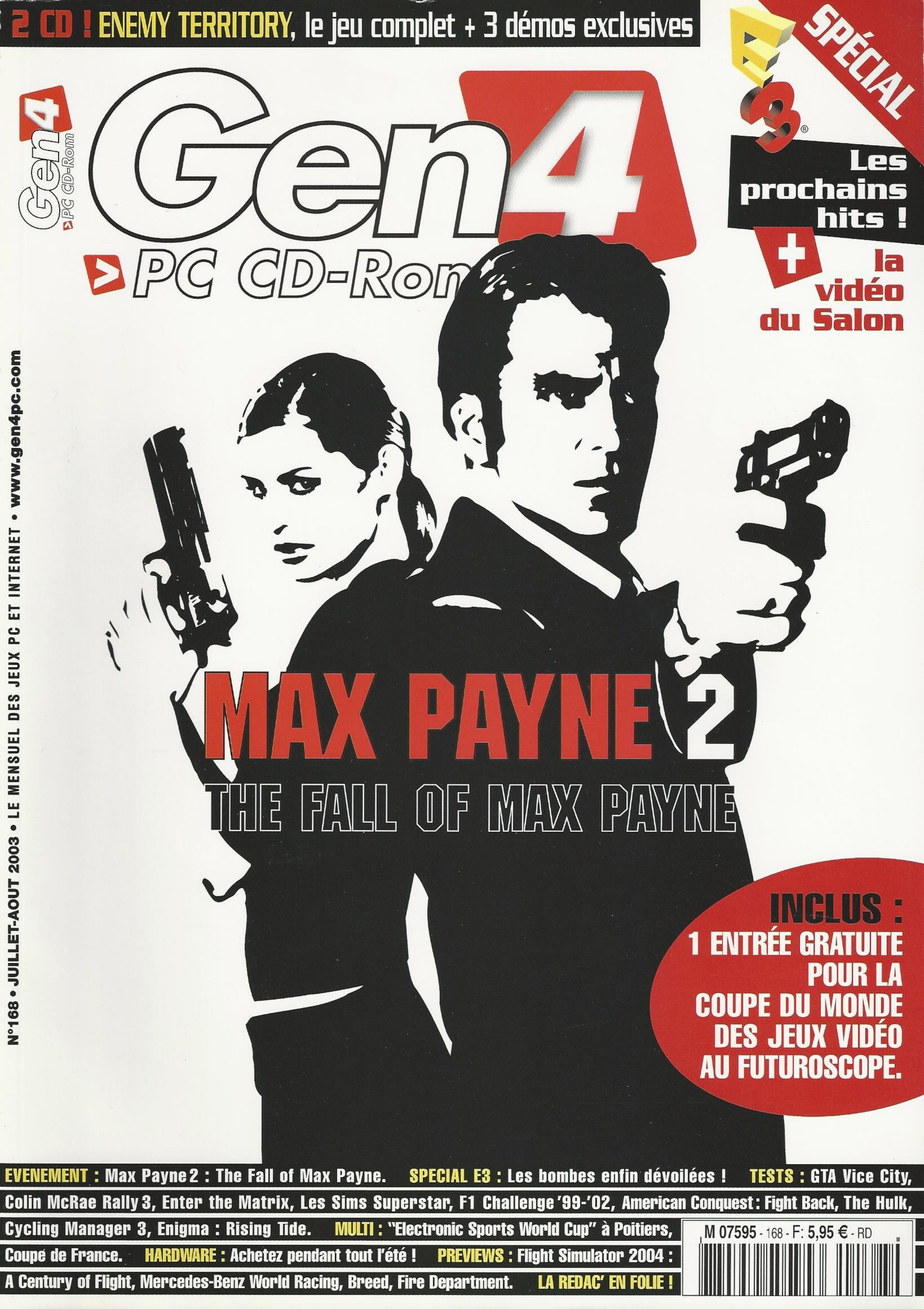
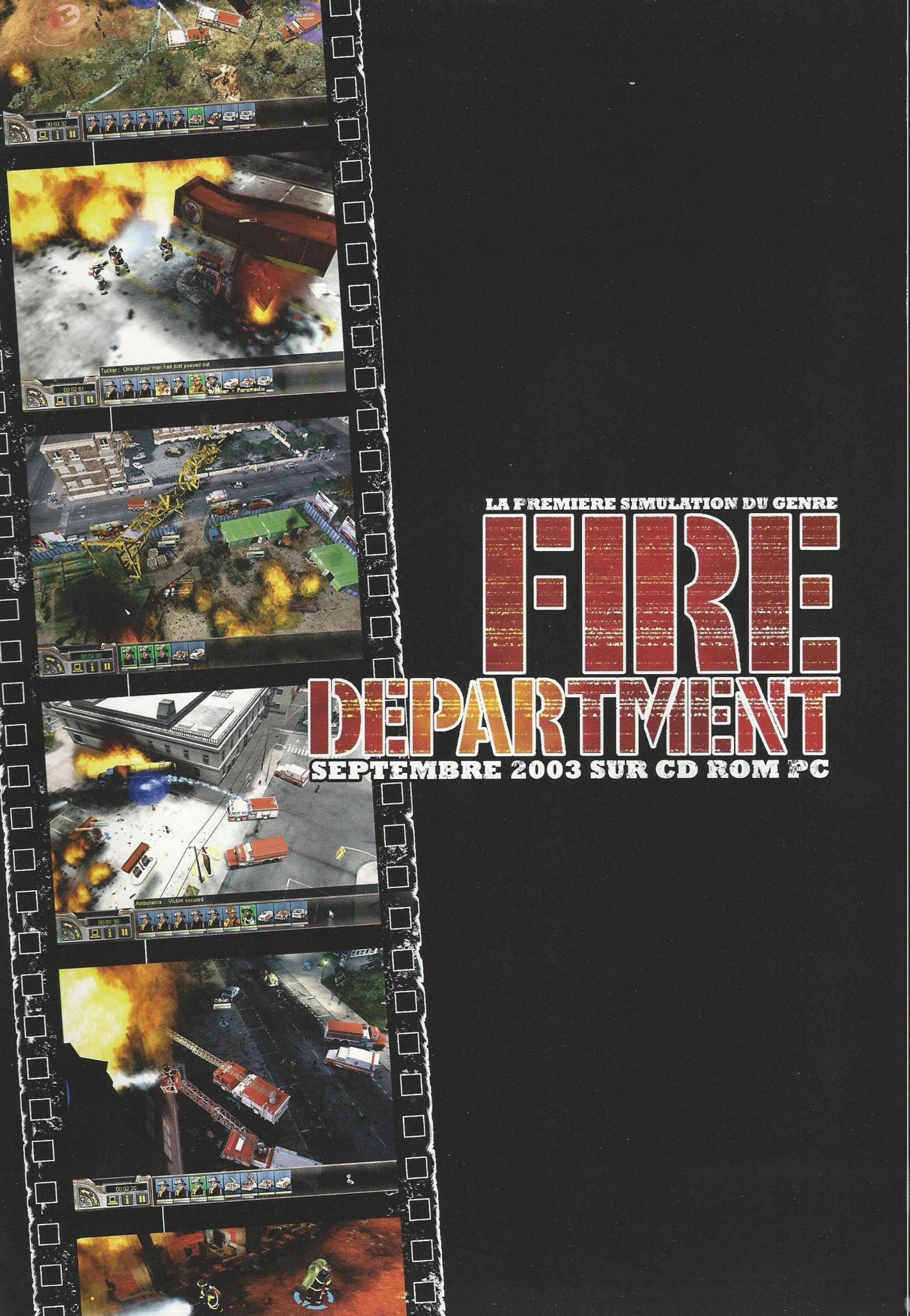

2 CD ! ENEMY TERRITORY, le jeu complet + 3 démos exclusives
Gen4 PC CD-Rom
SPÉCIAL E3
Les prochains hits !
+ la vidéo du Salon
N°168 • JUILLET-AOUT 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com
MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE
INCLUS :
1 ENTRÉE GRATUITE POUR LA COUPE DU MONDE DES JEUX VIDÉO AU FUTUROSCOPE.
EVENEMENT : Max Payne 2 : The Fall of Max Payne. SPECIAL E3 : Les bombes enfin dévoilées ! TESTS : GTA Vice City, Colin McRae Rally 3, Enter the Matrix, Les Sims Superstar, F1 Challenge '99-'02, American Conquest : Fight Back, The Hulk, Cycling Manager 3, Enigma : Rising Tide. MULTI : "Electronic Sports World Cup" à Poitiers, Coupe de France. HARDWARE : Achetez pendant tout l'été ! PREVIEWS : Flight Simulator 2004 : A Century of Flight, Mercedes-Benz World Racing, Breed, Fire Department. LA REDAC' EN FOLIE !
M 07595 - 168 - F: 5,95 € - RD



LA PREMIERE SIMULATION DU GENRE
FIRE
DEPARTMENT
SEPTEMBRE 2003 SUR CD ROM PC
Tucker : One of your men has just passed out
Ambulance : Victim secured

Des bombes à gogo !

Cet E3 2003 aura été riche en enseignements. Tout d'abord, le fossé entre les éditeurs s'est encore creusé, avec Electronic Arts installé de plus en plus confortablement au sommet. Derrière, à une distance respectable, il y a les autres. Tous les autres ! A commencer par les sociétés bien implantées dans l'univers des jeux vidéo (Atari, Vivendi, Activision…). Puis, tout en bas de la pyramide, les "petits". Les titres qui sortent en ce moment sont donc des superproductions bénéficiant d'un énorme battage médiatique, ou des softs réalisés par des indépendants (issus le plus souvent des pays de l'Est) tentant difficilement de faire sensation. Entre les deux, rien. Au final, ce salon n'aura été qu'une alternance de ces deux extrêmes. Si on peut regretter que Doom 3 ne soit apparu qu'en vidéo, pour nous, gamers, il y avait au moins deux rendez-vous immanquables : Half-Life 2 et Max Payne 2. Sans oublier l'émergence des jeux online (avec notamment NC Soft) qui pourrait bien provoquer quelques remous et redistribuer les cartes. Tant mieux !

Cooli.
Rédacteur en chef adjoint.



Gen4 Publications
(S.A.R.L. en cours de constitution)
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Gérant et Directeur de la publication
Cyrille OUAKI
Directrice de la rédaction
Florence LAGARDE
Secrétaire général
Thibault MONNOYEUR

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT (Cooli)
cooli@computec-media.fr
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
xavier.allard@computec-media.fr
Loïc CLAVEAU (Muad)
lclaveau@computec-media.fr
Rédacteur
Jérome FIRON
jfiron@computec-media.fr
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
sebastien.hatton@computec-media.fr
Rédacteur graphiste - Infographiste
Ana GALVAO
ana.galvao@computec-media.fr
Ont participé à ce numéro :
Olivier BECK (maquettiste),
Arnaud CUEFF, Khéridine MABROUK,
Sophie LAMOTTE (Correcteur - Réviseur)
Webmaster
Stéphane MOREAU

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr

CONCEPTION GRAPHIQUE
Christophe GOUJU pour MCE

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Uniquement destiné aux marchands de journaux
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement - anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Gen4 Publications
(S.A.R.L. en cours de constitution)
2, rue de Paris - 92190 Meudon
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.



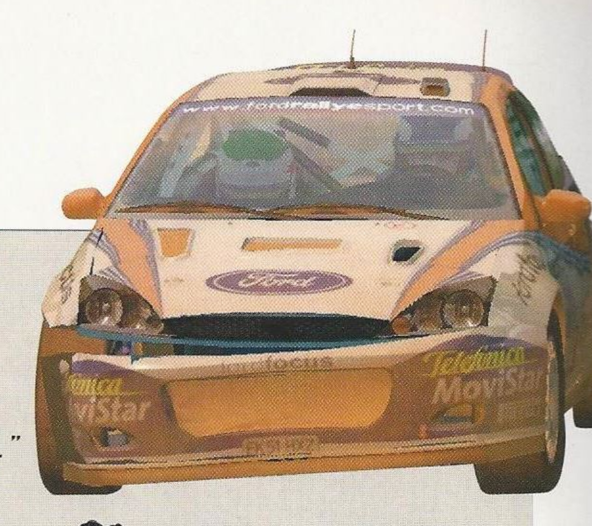
SOMMAI

20 Max Payne 2
"J'CORRECTIONNE PLUS. J'DYNAMITE. J'DISPERSE. J'VENTILE..."

30 E3
"VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ..."

70 GTA Vice City
"VOS AMIS ONT UN FORT TAUX DE MORTALITÉ !"

RE



L'été meurtrier

C'EST LES VACANCES, ÉPOQUE BÉNIE DE TOUS. MAIS POUR LE TEIGNARD, C'EST L'OCCASION DE FRAPPER LE LECTEUR À L'ENDROIT DE SES COUPS DE SOLEIL. CAR DANS CES PAGES, ON N'EST PAS HEUREUX IMPUNÉMENT !

Gen4 en l'Etat

Salut à tous !
Je viens de recevoir le numéro 167 et je constate que vous avez enfin rajouté la "config mini" pour chaque jeu. Même si la diversité du matériel peut vous freiner quelque peu, j'aurais bien voulu voir revenir aussi la "config conseillée". Cela dit, quand vous rajoutez quelque chose de bien, c'est toujours en retirant quelque chose d'autre. Finalement, vous êtes comme l'Etat ! Ben oui ! Où est passée la comparaison du jeu testé avec les autres titres du genre ? Pour moi, et certainement pour beaucoup d'autres, ce détail était primordial. Un test et quelques photos ne suffisent pas toujours pour se faire une idée précise. Vous allez me dire qu'il faut lire, mais quand on voit les textes du dernier numéro, j'ai l'impression qu'ils sont de plus en plus courts ! Alors, j'espère vraiment retrouver dès la rentrée "le genre" et "la config'" qui vous rendent plus professionnels et plus efficaces que la concurrence.

Ronin

UN GEN4 À LA CARTE

Si j'en étais capable, ta lettre me ferait bien rire. Rien que pour ton audacieuse comparaison avec l'Etat, je vais donc t'envoyer deux places gratuites pour le Grand Festival des Baffes que j'anime cet été. Mais revenons à tes rampantes critiques d'informe vermisseau ! Certes, il n'est pas exclu que la configuration conseillée et le comparatif fassent leur retour dans *Gen4*. Toutefois, ce n'est pas encore à l'ordre du jour. Si l'on veut bien faire les choses, la "config conseillée" prend beaucoup de temps et de place. Or, moins de temps, c'est moins de reportages exclusifs. Et moins de place, c'est moins de photos, moins de textes… Bref, moins de *Gen4*. Quant au classement par genre, je ne suis pas sûr qu'il soit utile de rappeler que Quake 3 boxe dans la même catégorie qu'UT2003. Par ailleurs, vous ne trouverez pas de poster dans ce numéro ! Mais si vous souhaitez son retour, faites donc une pétition ! Ça me ferait un peu de lecture sur la plage...

MORCEAUX CHOISIS

"Où puis-je acheter Half-Life 2 ?"
A la Fnac, mais il va falloir que tu patientes un peu en rayon.

"J'hésite entre un écran CRT et un écran LSD ?"
Avec l'écran LSD, tu devrais avoir des sensations de jeu inédites...

"Critique encore Stargate et ma colère sera terrible !"
Mea Culpa ! Stargate est la plus belle... diarrhée de ces dix dernières années !


Pour une fois,
vous êtes ici...
...pas Là
Ghost Master
Imaginez une bourgade bien tranquille où tout se passerait bien si..
vous n'étiez devenu le maître infernal des esprits qui règnent la nuit !
Fantômes, pendus, mort-vivants et autres ectoplasmes sont à votre service,
et les humains sont à votre merci ! A vous de gérer ces effroyables créatures
et de semer la panique dans les chaumières. Votre stratégie démoniaque
ne répondra qu'à deux objectifs : leur faire peur.. et vous faire plaisir !
Plus de 50 créatures surnaturelles
Plus de 100 pouvoirs démoniaques
Des environnements 3D spectaculaires
Des effets spéciaux dévastateurs
La peur change de camp.
www.ghostmaster.com
DISPONIBLE SUR C.D.ROM PC
EMPIRE INTERACTIVE
Ghost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Developpé par Sick Puppies, un studio d' Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire et "(E logo outline graphic)" sont des marques déposées d'Empire Interactive Europe Ltd. Au Royaume Uni, en Europe et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés.

teignard@computec-media.fr

LA LETTRE DU MOIS

Intelligence nomade

Bonjour,
Mon portable est équipé d'un GeForce 2 Go 32 Mo qui commence à me poser des problèmes pour les jeux gourmands, comme BattleField. J'aimerais donc en changer, mais à vrai dire, je n'y connais pas grand-chose. En allant sur les sites de nVIDIA et d'ATI, j'ai appris qu'il existait une GeForce FX 5600 Go et une Mobility Radeon 9600. Ce qui est embêtant, c'est qu'ils ne mettent pas le prix ! Existe-t-il un site où je pourrais les trouver, ainsi que quelques conseils pour en choisir une, sachant que j'ai un budget de 300 euros ?

Zubby la mouche

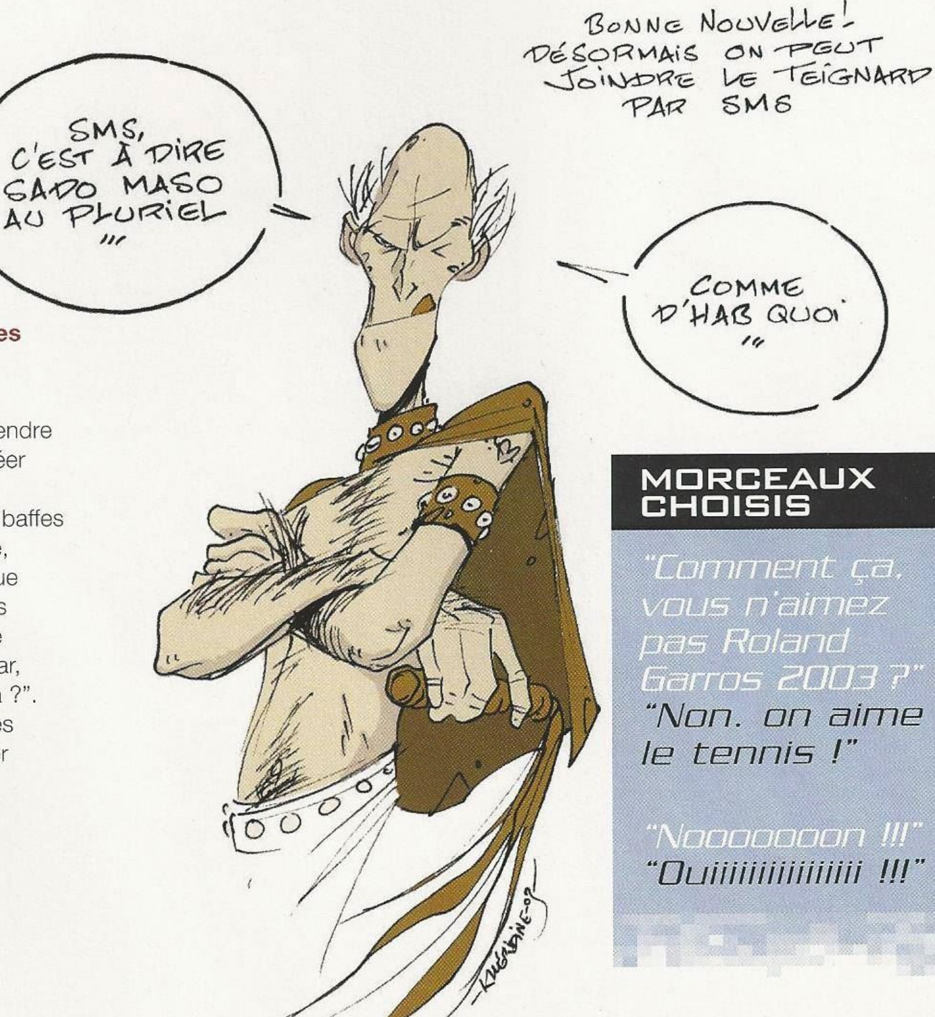
Effectivement, tu n'y connais pas grand-chose, et je me sens le devoir de jeter quelques pelletées de sable dans le gouffre béant de ton inculture. Sache, mon cher Zub, qu'à de rares exceptions près (Alienware a présenté à l'E3 une nouvelle gamme de portables dits "évolutifs"), il est impossible de changer la carte graphique d'un portable. Si aucun prix n'est donc indiqué sur les sites, c'est tout simplement parce que les cartes graphiques, comme les processeurs nomades d'ailleurs, ne sont vendues qu'aux constructeurs. Que faire alors pour régler ton problème ? Racheter un portable complet ou, au mieux de tes capacités intellectuelles, faire preuve d'un minimum de jugeote en achetant un vrai PC. Dans une tour, avec un moniteur… Ça coûte moins cher, c'est évolutif… et c'est surtout nettement plus adapté au jeu.
Je le rappelle en effet : le seul intérêt du portable par rapport au PC de bureau, c'est qu'il est… portable ! Mais pour ce qui est des perfs en usage multimedia (graphisme, musique, jeux), autant être clair : un PC normal à 1000 euros vaut mieux qu'un nomade valant trois fois ce prix !

Teignard Audiotel

Salut Teigneux,
Je me demandais si tu possédais un téléphone portable, et s'il était possible de t'envoyer des SMS plutôt que des mails. C'est plus court et, au moins, on pourrait te joindre où que l'on se trouve !

Pierre-Henry, Bourges

Mon cher bourge,
Tu seras très content d'apprendre que j'envisage en effet de créer un service Teignard Audiotel et une hotline pour livrer des baffes à domicile. Dans ce contexte, je serais ravi de lire, quelle que soit l'heure de la journée, des SMS aussi passionnants que "Tu fé kwa ?" ou encore "Tniar, koman joué o tetris sur nokia ?". Cela dit, je pense qu'il y a des choses plus urgentes à régler avant de me lancer dans cette grande campagne de communication : comme t'injecter une bonne dose de soude caustique en intraveineuse par exemple… Qu'est-ce que tu en dis ?



MORCEAUX CHOISIS

"Comment ça, vous n'aimez pas Roland Garros 2003 ?"
"Non. on aime le tennis !"

"Noooooooon !!!"
"Ouiiiiiiiiiiiiiii !!!"

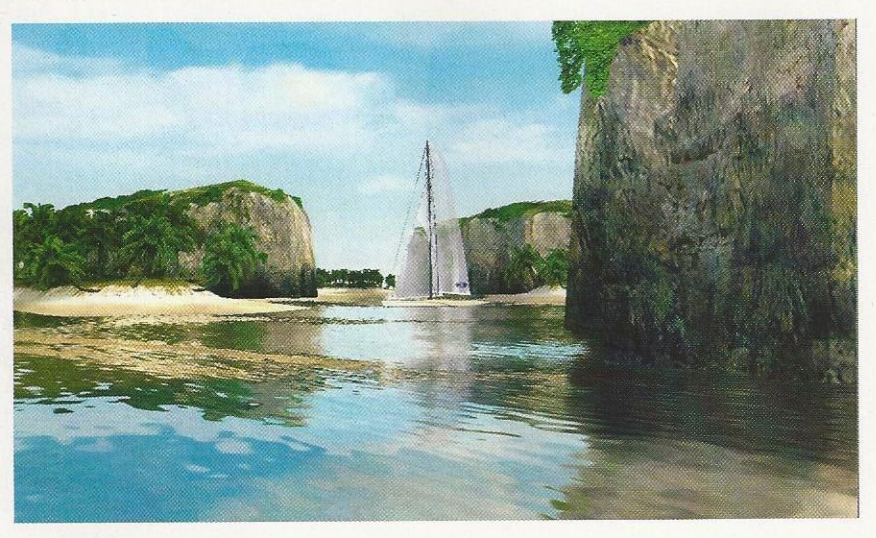
Shadow Vault. Un clone de plus

Mayhem Studios vient de dévoiler leur tout prochain titre, Shadow Vault. Ce jeu de Stratégie au tour par tour proposera un petit retour dans le passé, en plein cœur des années 50, pour sauver... la planète. Eh oui, rien que ça ! Il faudra toutefois attendre une version jouable pour savoir si son lien de parenté avec Fallout (le dernier hit en date de ce studio) se confirme. Ou non ! *So, wait and see...*



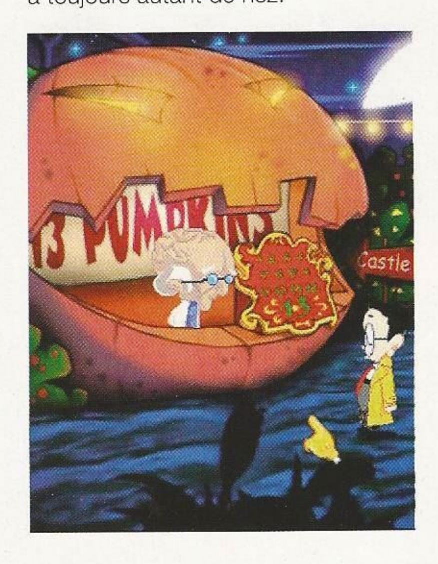
Virtua Skipper 3. Hissez haut !

Fans de voiles, réjouissez-vous ! Voici les premières images du troisième volet de Virtua Skipper. La simulation reviendra en novembre, "bourrée de nouveautés". Nouveaux plans d'eau (Tahiti, Sydney, Ile de Wight), implémentation des courants marins, navigation de jour et de nuit en fonction de l'horloge affichée sur l'ordinateur, parcours côtiers, modes Replay et Spectacteur, vue aérienne pour préparer les courses, éditeur de plans d'eau... Ça donne envie de hisser les voiles.



Tony Tough. L'après Runaway...

Surfant sur la vague du succès de Runaway en France, Focus annonce la sortie d'un nouveau jeu d'aventure : Tony Tough and the night of roasted moths. Développé par Prograph, le scénario nous glisse dans la peau d'un détective privé à la recherche de son chien le soir d'Halloween ! Dans la lignée des jeux Sam & Max et Day of the Tentacle, il faudra attendre la fin de l'été pour savoir si l'éditeur a toujours autant de nez.



Bloodmoon. Sorti du Tribunal...

A l'heure où vous lirez ces lignes, le second add-on de Morrowind devrait être dans les bacs. Bloodmoon, lune de sang si vous préférez, porte bien son nom puisqu'il vous permettra de lutter contre les loups-garous... ou d'en incarner un ! Test dans le numéro de septembre.

Vegas. Make it big !

Le développeur Deep Red Games, à qui l'on doit déjà l'excellent Risk II et Beach Life, travaille sur un nouveau jeu de gestion de casinos. Eh oui, encore ! Ça se déroule à Las Vegas. On gèrera aussi bien la ville que l'intérieur des casinos. Une campagne Solo sera dispo, et on pourra customiser ses parties, en se fixant ses propres objectifs.



Electronic Arts. Parce que je le vaux bien...

On dirait un vieux publi-rédactionnel, mais il n'en est rien. Quand on est éditeur de jeux, mieux vaut s'appeler Electronic Arts. Numéro un depuis quelques années, la société prend encore quelques longueurs d'avance sur ses concurrents. En plus d'une progression de 44 % de son chiffre d'affaires (150 millions d'euros en France et 2 482 milliards de dollars net consolidés dans le monde), EA a décidé de tout rafler : 22 titres se sont vendus au niveau mondial à plus d'un million d'exemplaires. Deux franchises, Les Sims et Harry Potter, ont atteint les dix millions de galettes vendues, et quatre autres se sont écoulées à plus de cinq millions : Medal of Honor, James Bond, FIFA et NFL. Voici donc l'éditeur n°1 en France (20,15 % de parts de marché), n°1 en Europe... et n°1 dans le monde. Rien que ça !

Unreal Tournament 2004. Poids lourd !

Sous la houlette de Steve Polge, Unreal Tournament 2004 était en démo dans les salons d'Atari lors de cet E3. Hormis l'annonce de deux modes supplémentaires et de l'ajout de nombreux véhicules, peu d'infos nous ont été dévoilées à ce jour. Aucune photo n'a d'ailleurs été diffusée pour illustrer nos propos. La maladresse est réparée.

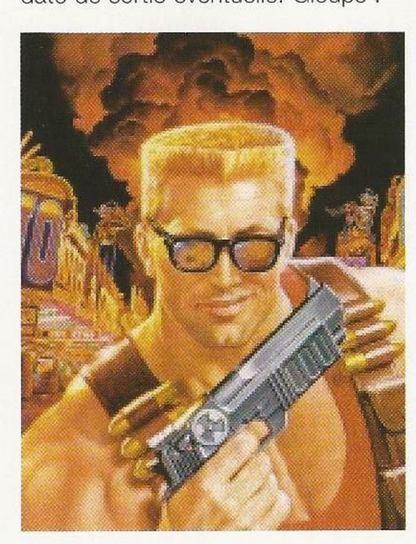


Jane Jensen. L'aventure a un nom

Et c'est sans nul doute celui de Jane Jensen, auteure de la série la plus fabuleuse du monde : Gabriel Knight. Elle vient de signer avec The Adventure Company et on ne peut qu'applaudir des deux mains. Son prochain jeu, prévu pour l'automne 2004, qui n'a pas encore de nom, mettra en scène deux protagonistes, un homme et une femme. Comme dans la série des Gabriel ! Elle, c'est une magicienne, lui, un type qui vient de perdre sa femme. Devenu solitaire, il s'intéresse depuis aux phénomènes paranormaux. Jane Jensen part dans l'optique de faire une série. Jane Jensen qui nous revient ? Là, c'est sûr : les jeux d'aventure sont en bonne voie de résurrection. D'ailleurs, ce jeu sera le premier d'une série basée sur les mêmes personnages, suivant le modèle du premier Gabriel Knight.

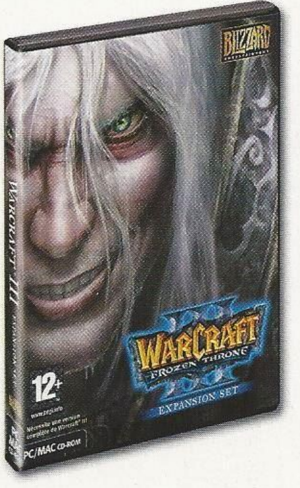
Duke Nukem Forever. Pas avant 2004 !

A la rédac, nous avions un baromètre pour Duke Nukem Forever : si le jeu n'était pas présenté à cet E3, le projet serait déclaré "mort". Et comme le jeu de 3D Realms ne figurait nulle part... Cela dit, un ponte de Take 2 a annoncé que DNF ne sortira pas en 2003, et qu'il n'avait aucune idée de la date de sortie éventuelle. Gloups !



8 Nouvelles Unités - 9 Nouveaux Héros - 26 Nouvelles Missions

Stratégie Infinie



EXPANSION SET



blizzard.fr

Metallica. Vivendi fait du trash

Gathering Of Developers avait développé un jeu en accord avec le groupe de rock Kiss (Psycho Circus), et voici que Vivendi les imite. Cette fois, c'est Metallica qui sera à l'honneur dans un jeu prévu pour 2005. Le produit devrait inclure un morceau original. Le scénario mettra-t-il ce vieux groupe aux prises avec un nouveau Napster ? En tout cas, l'idée serait originale...

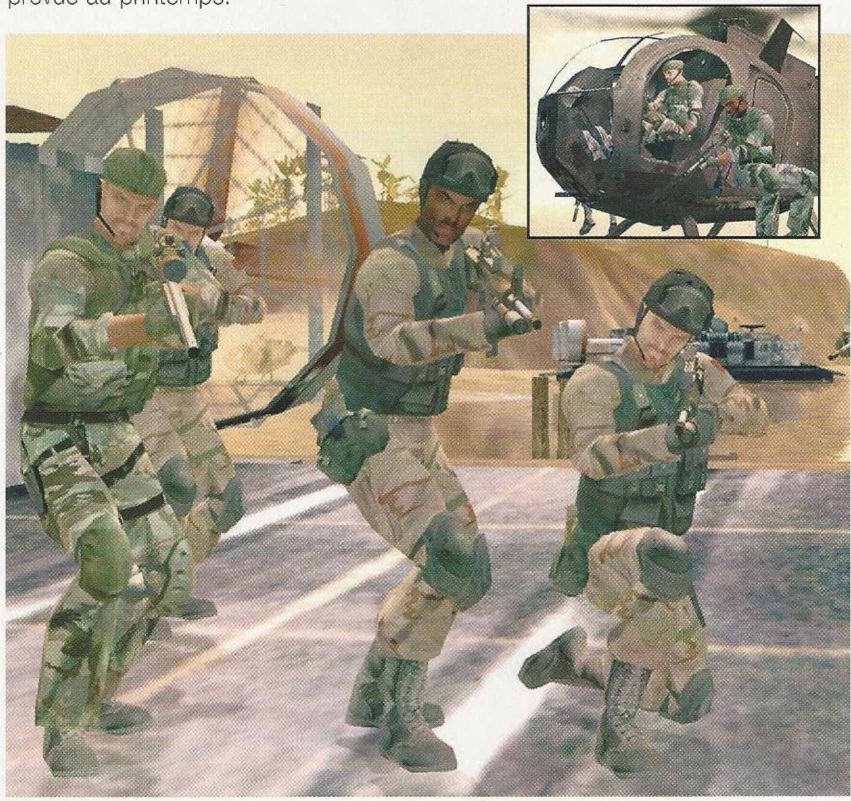
Real Time Worlds. Les vieux se connectent aussi

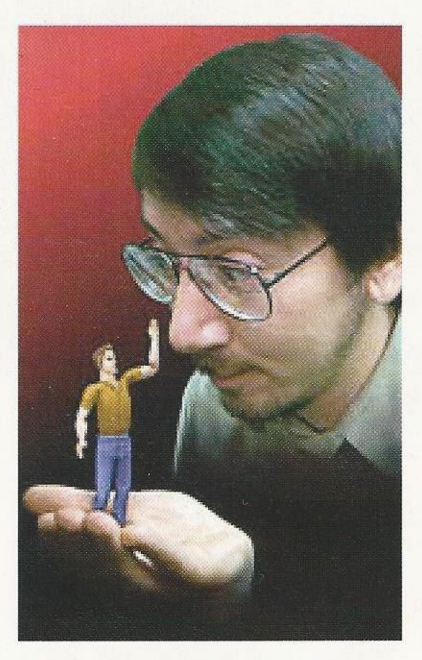
Autre signe de l'émergence prochaine du online, voici que David Jones, créateur de DMA Design (Lemmings…), s'associe à Ian Hetherington de Psygnosis et à un ancien de Nintendo pour former un nouveau studio, Real Time Worlds. La société entend bien se consacrer (comme son nom semble l'indiquer) uniquement aux univers persistants, "*là où se situe le futur du jeu vidéo*", selon ces pionniers.



Team Sabre. Le retour des Delta

Team Sabre. Tel est le nom retenu pour la première extension de Delta Force : Black Hawk Down. Le supplément proposera deux campagnes solos basées dans la jungle colombienne et en Iran, ainsi qu'une trentaine de maps Multi. Sans oublier l'ajout de nombreux véhicules totalement contrôlables. Arrivée prévue au printemps.





Sims TV. Will Wright dans ta télé !

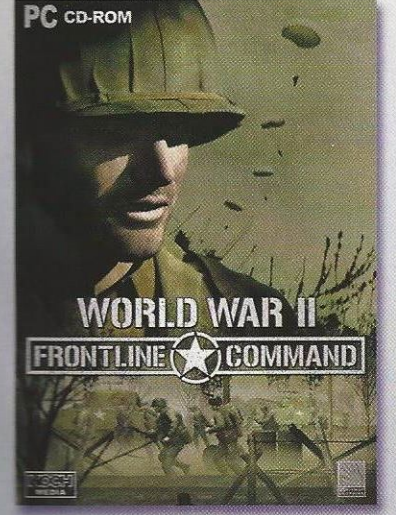
Le richissime créateur des Sims deviendra-t-il aussi une star du petit écran ? S'il est trop tôt pour en juger, Will Wright a en tout cas signé un accord avec la chaine Fox pour une émission quotidienne. Si son contenu n'a pas été dévoilé, on sait que le monsieur explore des idées nouvelles comme "*construire un robot géant et voir comment les humains interagissent avec lui*".

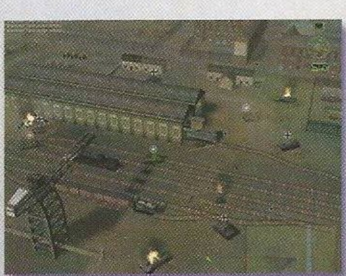
"Pirates !". Un E3 sans Sid

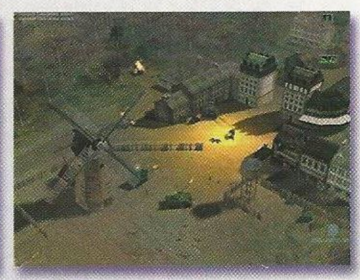
Grosse déception lors de l'E3, Firaxis a décidé de ne pas présenter la nouvelle version de "Pirates !" revue et corrigée par son géniteur, Sid Meier. Raison invoquée : il ne serait pas prêt !


12 . 09 . 03


FRONTLINE COMMAND


PC CD-ROM
WORLD WAR II
FRONTLINE COMMAND








Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com


KOCH
MEDIA


BITMAP BROTHERS


PC
CD
ROM


POWERED BY
gamespy

Mon E3 à moi...

Ancien de *Gen4*, Thierry Falcoz officie désormais sur Game One. Il fait partie de ces journalistes européens (anglais, allemands et français) expulsés *manu militari* des Etats-Unis. Il nous raconte les quelques heures qu'il a vécues dans cette affaire dénoncée par Reporters sans frontières.

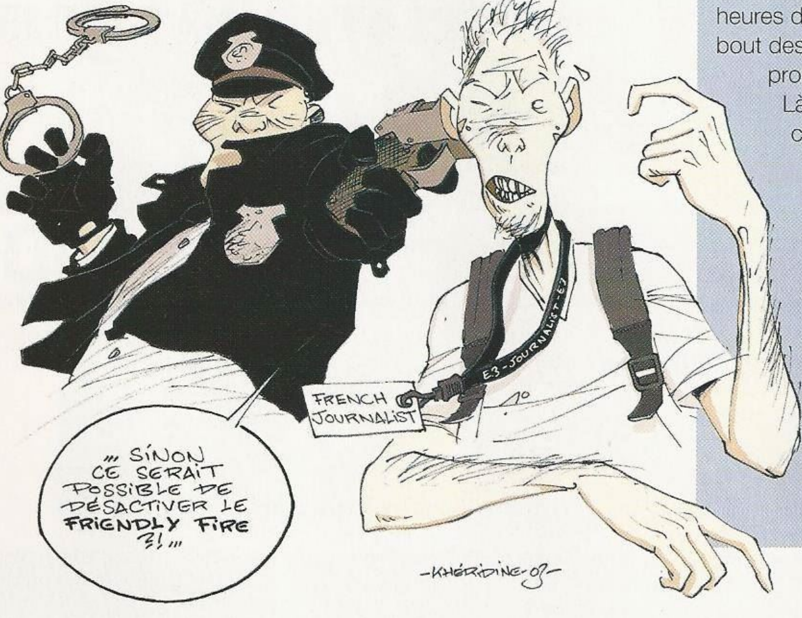
Dimanche 18 mai. 15 heures. Arrivée à l'aéroport de Los Angeles.
L'équipe de tournage Game One débarque, avec ses deux cadreurs et ses deux journalistes. De son petit portrait juché en haut du hall d'arrivée, George Bush nous toise. On commence par s'aligner comme des sushis devant les postes de contrôle de la douane. Un chien minuscule balade sa truffe entre les passagers. Après les questions d'usage (*"Z'êtes là pour quoi et pour combien de temps ?"*), je finis par passer. Intense soulagement. Enfin, de courte durée ! A la réception des bagages, on s'aperçoit qu'il manque un cadreur. Qui ne tarde pas à apparaître… accompagné d'une armoire à glace faisant office de douanier. Le second cadreur l'accompagne pour débrouiller la situation. Sans succès. Un deuxième douanier ne tarde pas à apparaître pour aller chercher le « troisième Français » : moi. Le second journaliste (Tommy) est épargné, double nationalité oblige.

16 heures.
Le début du cauchemar. *"Vous avez des caméras, vous êtes donc journalistes, alors il vous faut un visa "journaliste". Il est où ?"*. On n'en a pas. On s'explique. Le type s'en fout visiblement. Il parle de choses et d'autres avec ses collègues, va se chercher un café… Nous ne le savons pas encore, mais notre cas est déjà réglé.

17 heures.
L'Opération French Storm commence. On nous emmène (les deux cadreurs et moi) au cœur du centre douanier de l'aéroport. Un type enfile des gants en plastique et me demande de l'accompagner. Intense moment de solitude… Finalement, mon intimité sera épargnée. Contrairement à mes lacets et à ma ceinture, réquisitionnés. Une petite photo plus tard (le dos collé au mur), l'attente débute. 9 heures d'attente. 9 heures au bout desquelles nous serons promptement interrogés. Là, un douanier plutôt compréhensif nous fait comprendre que nous allons être renvoyés en France. Stupeur. Pendant tout ce temps, j'étais resté convaincu qu'on nous laisserait partir avec une amende et une petite claque sur les fesses.

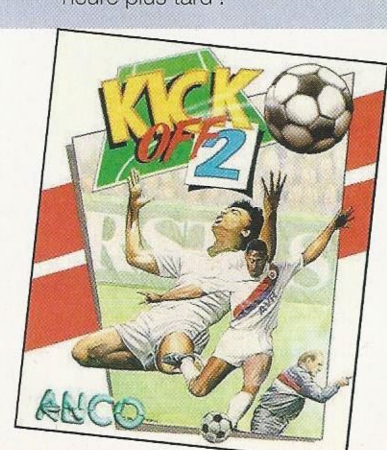
Lundi 19 mai. 2 heures du mat'.
Epuisés, nous n'attendons qu'une chose : un endroit où dormir. Là, j'entre dans la quatrième dimension. On me menotte à deux autres types, dont un énorme Mexicain tout droit sorti de GTA Vice City. Je sors de l'aéroport pour la première fois pour être transbahuté comme un sac à patates dans un véhicule blindé… J'avoue m'être pincé à quelques reprises, histoire de checker. Je passe la nuit dans un centre de détention, avec sept autres personnes en "situation irrégulière". Pas de couverture, une brique de jus de fruits et une pomme pour toute nourriture, un banc pour dormir, des toilettes sans porte. Jamais un épisode de *The Twilight Zone* ne m'a paru aussi long.

8 heures du mat'.
Retour à l'aéroport, où je vais attendre 10 bonnes heures, pendant que mes deux collègues se feront à nouveau interroger. Entre 4 et 8 douaniers se relaient pour me surveiller, moi et un autre malheureux (aussi français, mais pas journaliste). En lisant *Guns & Ammo* et en regardant Jerry Springer. La TV tourne avec le volume à fond, jusqu'à "4 pm", heure à laquelle mes collègues et moi, nous nous dirigeons vers notre avion de retour. Pour nous, l'E3 est terminée. Le salon n'ouvre pourtant ses portes qu'une heure plus tard !



Anil Gupta. Kick Off en deuil

Le 20 mai dernier a été marqué par la disparition d'Anil Gupta, propriétaire d'Anco Software. Le nom de ce studio vous dit quelque chose : normal, puisque c'est à lui que l'on doit le cultissime Kick Off. Anco ne lui ayant pas survécu, ses collaborateurs tentent de créer un nouveau studio pour mener à bien ses deux derniers projets : Kick Off 2004 et Ultimate Player Manager. Par ailleurs, Dino Dini – son nom était indissociable de Kick Off sur Amiga – travaille sur Soccer 2, un jeu de football (bien sûr) qui vient de passer en bêta test.



Logos et sonneries en direct par SMS

Sonneries

BEST OF

	Références
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Sk8er boil	SKATERBO
Ma liberté de penser	MALIBERT
Plantation	PLANTATI
Hey sexy lady	HEYSEXYL
Paris Latino	PARISLAT
Mission Impossible	MISSIONI
L'Exorciste	TUBULAR
Chihuahua	CHIHUAHU
Les bronzés font du ski	BRONZES

ROCK-POP

	Références
We will rock you	WEWILLRO
Complicated	COMPLIC
Dernière danse	DERNIERED
Entre nous	ENTRENO
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Laissons entrer le soleil	LAISSONS
Que je t'aime	QUEJETAI
Tainted love	TAINTEDL
Marie	MARIE
Maniac	MANIAC
J'en ai marre	JENAIMAR
Le chemin	LECHEMIN
Au jour le jour	AUJOURLE
Thunderstruck	THUNDER
Smooth criminal	SMOOTHCA
Year 3000	YEAR
L'aventurier	LAVENTUR
I'm with you	IMWITHYO
Sweet home Alabama	SWEETHOM
Sur la route	SURLAROU
Can't stop	CANTSTO
Somewhere I belong	SOMEWHE
Sweet child O' Mine	SWEETCHI
Clocks	CLOCKS
We are the champions	CHAMPION
Johnny B. Goode	JOHNNYBG
Enter sandman	ENTERSAN
Jump	JUMP
Why don't you get a job ?	GETAJOB

RAP-R&B

	Références
I know what you want	IKNOWWHA
Stole	STOLE1
In Da Club	INDACLUB2
Lose yourself	LOSEYOUR
Beautiful	BEAUT
Street life	STREETLI
Without me	WITHOUTM
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
Gravé dans la roche	GRAVEDA
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Ignition	IGNITION
Mesmerized	MESMERIZ1
Scandalous	SCANDALO1
Family affair	FAMILYAF
Match nul	MATCHNUL
I need a girl	INEEDAGI
Bad boy for life	BADBOYFO
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
Sing for the moment	SINGFORT
Dilemma	DILEMMA
Jenny from the block	JENNYFRO

TECHNO-DANCE

	Références
Make luv	MAKELUV
American Life	AMERLIFE
Live is life	LIVEISLI
Come undone	COMEUNDO
Alphonse Brown	ALPHONSE
Feel	FEEL
Ka Ching	KACHING1
Fighter	FIGHTER
Just like a pill	JUSTLIKE
The Ketchup song	ASEREJE
Sur un air latino	SURUNAIR
A 20 ans	A20ANS
Hollywood	HOLLYWOO
All the things she said	SAID
Ojos asi	EYESLIKE
I begin to wonder	IBEGINTO
Tchouk tchouk musik	TCHOUK
Whenever, Whereever	WHENEVER
Sorry seems to be...	SORRYSEE
Objection	OBJECTION
Can't stop loving you	CANTSTPL

TV-CINÉMA

	Références
Les Simpsons	SIMPSONS14
La quatrième dimension	TWILIGHT
The Benny Hill show	BENNYHIL
Star Trek	STARTRMO
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
Les dents de la mer	JAWS50
La panthère rose	PINKPANT
Le Parrain	GOD1
Maya l'abeille	MAYALABE
Halloween	HALLOWEE58
Le flic de Beverly Hills	AXELF
Le Muppet show	MUPPETSH
Star Wars	STARWARS
Starsky & Hutch	STARSKY61
La marche impériale	EMPIRE
Happy days	HAPPYDAYS
Inspecteur Gadget	GADGET
2 flics à Miami	MIAMIVIC11
James Bond	BOND
Woody Woodpecker	WOODYWOO
Magnum	MAGNU
K2000	KNIGHTRI
Ghostbusters	GHOSTBUS
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED
Buffy le Vampire	BUFFY2
Macgyver	MACGYVER
La famille Addams	ADDAMSFA
Les Schtroumfs	SMURFS61
L'agence tout risque	ATEAM
Chapi chapo	CHAPICHA
Capitaine Flam	CAPITAIN
La croisière s'amuse	LOVEBOAT1
Austin Power	SOULBOSS
Albator	ALBATOR
Blade runner	BLADERUN84
Superman	SUPERMAN89
Le bon, la brute et le...	GOODBAD
Rocky	GONNAFLY76
Friends	FRIENDS
Melrose place	MELROSEP
La petite maison dans...	PRAIRIE26
Men in black	MIB
Titanic	TITANIC
Die another day	DIEANOTH
South park	SOUTHPAR

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS [(1)]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.







Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :
- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

1 Rédigez un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la REFERENCE du logo ou de la sonnerie de votre choix.
EX. : COMMANDER UNIFLOW

2 Envoyez votre SMS à Nokia au :
2 10 10 si vous êtes client Bouygtel
80 111 si vous êtes client Orange
2 10 11 si vous êtes client SFR

3 Recevez directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandée et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

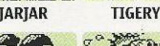
Fonds d'écran





















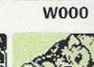






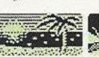






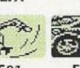




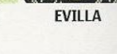






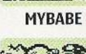
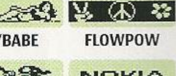
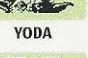


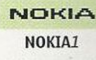


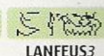
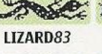


FORCE	ODIN	FIEHEART
LANFEUS9	MUMEYES2	SCSYMBOL
JARJAR	TIGERY	USELESS
ILUVYOU	WHATAGAL	SPACEBZZ
PEACE10	HAIRY	MUMSCREE
MANQUES	JTKR	DOG001
ANUBIS	BOOSKULL	CHEWIE
TRIB02	DRAGON56	DEATHSTAR
EVILGAZE	DRAGONY	WOOO
DUDE	JAW	CAT003
TREIZEFA	TROPIC	TREIZEJS
SKATE01	FIREBIRD	FOXBIG
ALIENS	MERMAI	EVILLA

Logos opérateurs

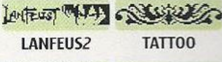










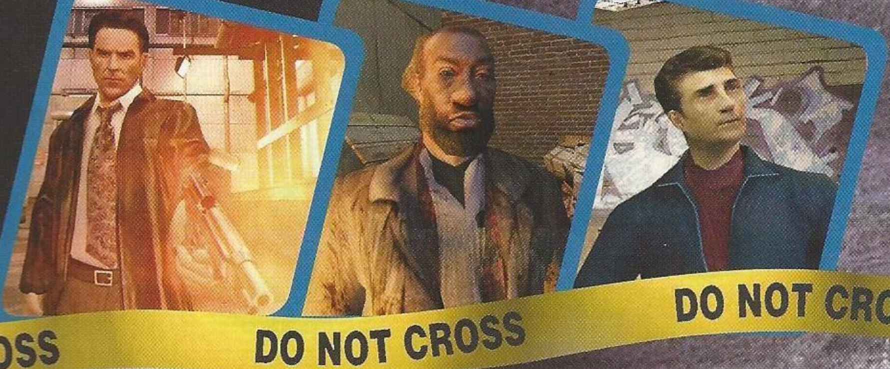

UNIFLOW	MYBABE	FLOWPOW
YODA	CHINADR	NOKIA1
FASTLOGO	BLINKK	LANFEUS3
LIZARD83	SPEEDPIG	TROPIC1
REXEYES	SCORPION	PADMEEYE
LIZZARD	LANFEUS2	TATTOO
PUPPYLUV	FIEVEYES	ROSE1

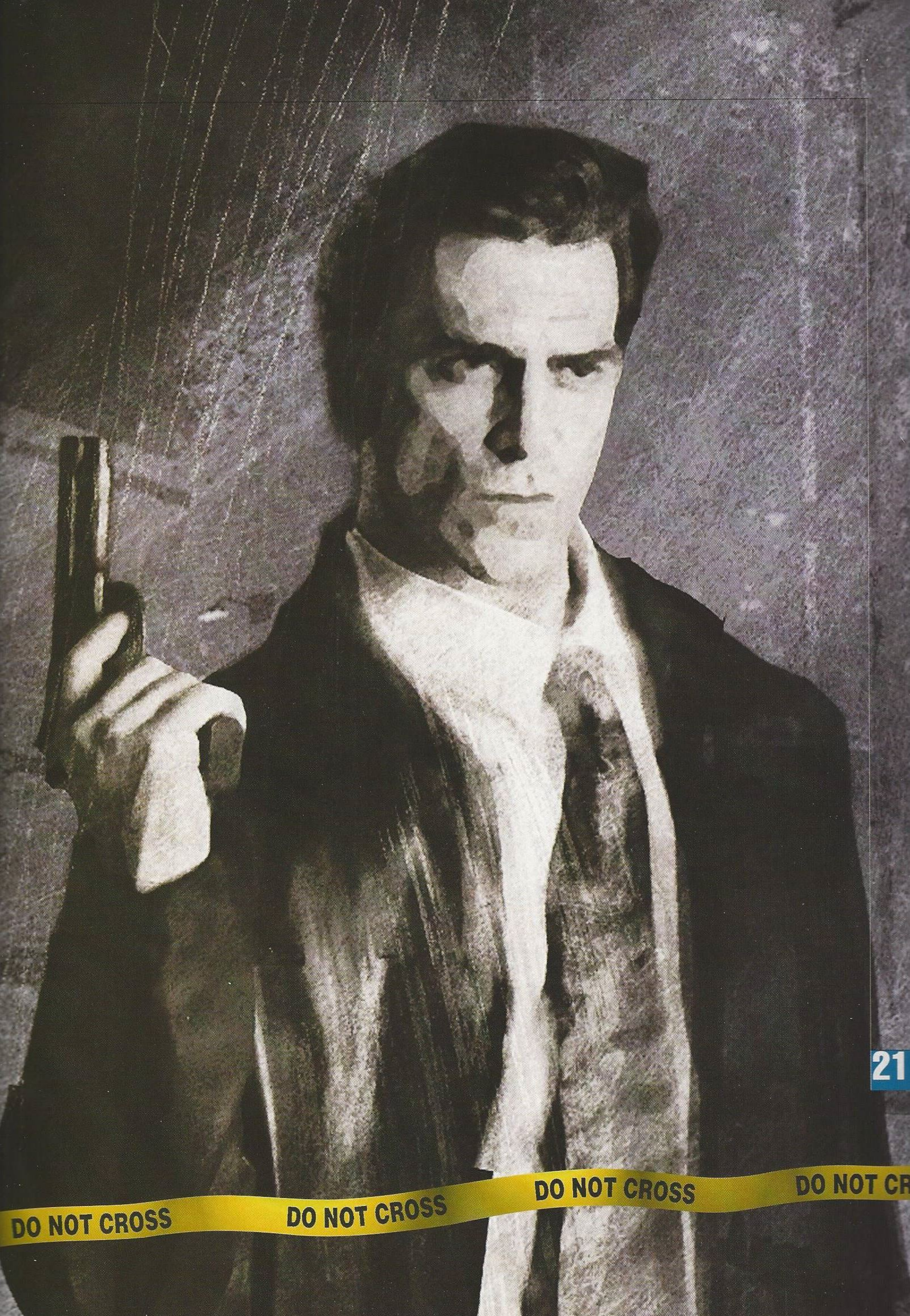
www.nokia.fr




La chute du faucon blanc

MAX PAYNE 2 A ÉTÉ DÉVOILÉ À L'E3. EN EXCLUSIVITÉ, NOUS VOUS INVITONS DONC À PLONGER LA TÊTE LA PREMIÈRE DANS CETTE HISTOIRE D'AMOUR TRAGIQUE OÙ, CETTE FOIS, NOTRE HÉROS RECONNAÎT AVOIR COMMIS UN CRIME !




DO NOT CROSS
DO NOT CROSS
DO NOT CROSS
DO NOT CR

EVENEMENT

MAX PAYNE 2 : THE FALL OF MAX PAYNE



1

2

3

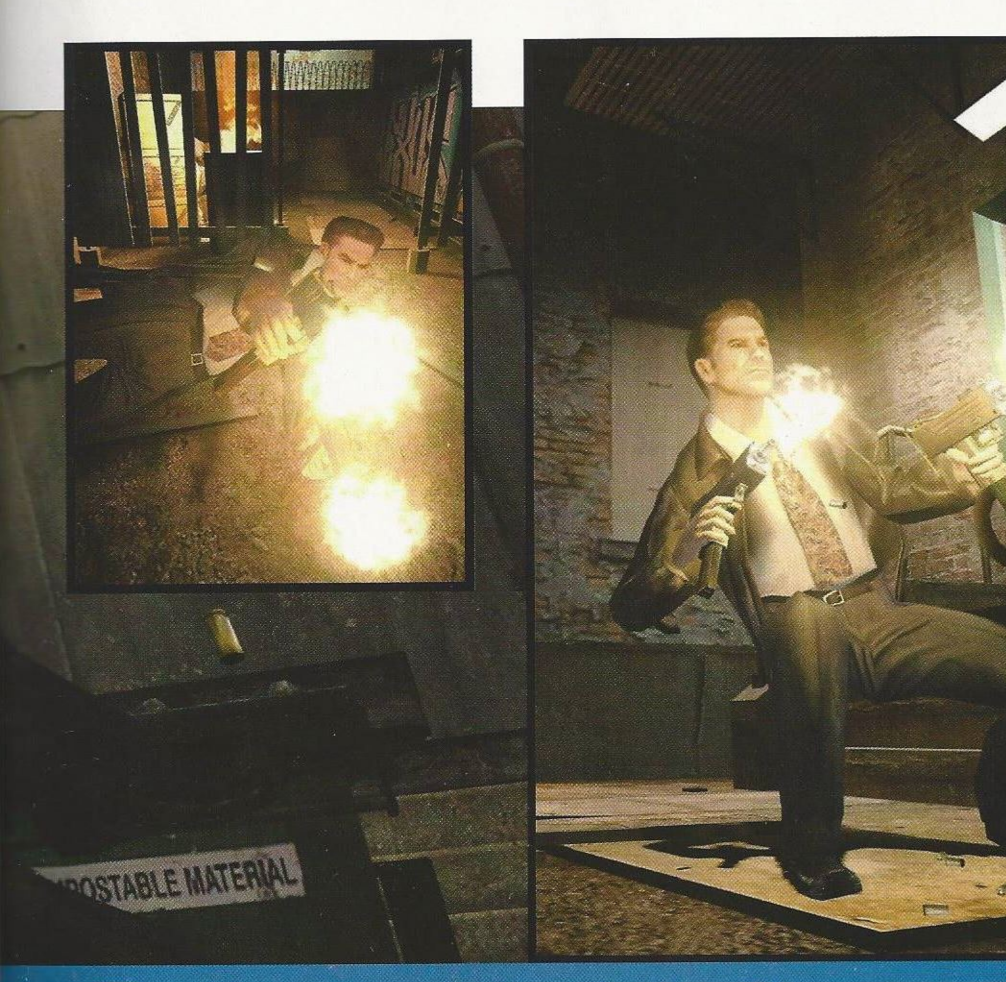
A la fin du premier épisode, nous avions laissé notre héros sur un toit de New York, tel un faucon blanc embrassant du regard son territoire, sa chasse gardée. Il avait atteint son but, la vengeance. Sa femme et son enfant assassinés, l'homme touchait le fond et n'avait désormais plus rien à perdre... Pourtant, notre voyage à l'E3 nous a permis de réaliser que les tourments du bougre étaient loin d'appartenir au passé. C'est ainsi que, pour vous, chers lecteurs, *Gen4* lève le voile sur ce deuxième volet intitulé : "The Fall of Max Payne".

Tout a donc commencé par une invitation dans une grande salle insonorisée (un luxe pour l'E3) où nous attendaient des représentants de Rockstar, le distributeur, et de Remedy, le développeur. Un grand drap noir cachait la seconde partie de la pièce, abritant sans aucun doute l'objet de notre voyage. Après un discours aussi solennel que professionnel, on nous emmena de l'autre côté du rideau pour voir tourner Max Payne 2. En avant-première ! Que peut-on en dire ?

Tout d'abord, un petit briefing sur l'histoire. Le sous-titre du jeu est "un film noir love story" (en français dans le texte) car c'est bien ce à quoi nous a habitués le premier du nom : un scénario travaillé à la manière d'un film, parsemé de story-boards (planches dessinées) et assaisonné de scènes de coupes utilisant le moteur du jeu, le tout commenté par la voix off de Max Payne. On ne change pas une équipe qui gagne et cette suite subit donc le même traitement.

Mais voici venue l'heure de la révélation : Un an après sa tragique aventure, Max Payne est de nouveau accusé d'avoir tué un policier (son partenaire, en fait) mais ce coup-ci, il ne dément pas et confesse même l'avoir fait. La raison ? Il faudra jouer au jeu pour le savoir, mais on possède déjà deux indices. Le premier est tou-

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS

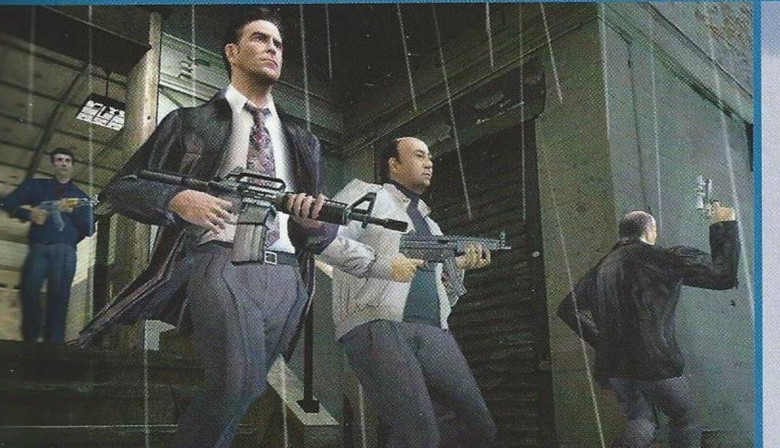


1 Gros calibre. Comme dans les meilleurs films de Hong Kong, Max Payne 2 allie esthétisme et violence. Admirez la mise en scène !

2 Explosions. Pour ce volet, tous les effets spéciaux ont été retravaillés. On pense au "Bullet-Time", mais surtout aux explosions.

3 Radical. Si vous pensiez que Max Payne était gore, vous n'avez rien vu.

4 Les alliés. Vos "sidekicks" vous aideront lors de certaines missions. Ils vous interpellent, ou s'engueulent... On se croirait dans un film !


4

FOU ALLIÉ

Par rapport à Max Payne, la grande nouveauté est qu'il est désormais possible d'avoir des PNJ ("Sidekicks") qui aideront le héros à des moments clés de l'histoire. Vous ne les contrôlez pas, mais ils prennent soin d'eux-mêmes en blastant tous les ennemis qui se pointent dans leur ligne de mire. Ceux que nous avons vus sortent tout droit du *Parrain* ou des *Sopranos*, des Italiens à l'accent mafioso qui n'arrêtent pas de s'engueuler et de s'insulter. Aucun doute, ça donne une dimension supplémentaire à l'ambiance. Alors, Max fera-t-il équipe avec Mona ? Le mystère reste entier !

jours dans le sous-titre : "love story", et le second est l'apparition furtive de Mona dans les bras de Max. On ne sait rien d'elle, si ce n'est qu'elle manie les pistolets à merveille. Notre connaissance de l'intrigue s'arrête là.

Ah si ! autre chose... Les deux histoires, celle-ci et le meurtre de la famille de Max, sont liées. Enfin, les gars de Remedy nous ont promis moult rebondissements. En tout cas, ce second opus maintient l'ambiance dramatique et déprimante à son comble. D'un New York sous le blizzard, on passe à un New York aux prises avec un monotone automne qui verra le prédateur ressortir ses griffes. Quant à la question d'une trame un peu fantastique, déjà présente dans le premier (le vaudou, le rêve...), un sourire entendu des développeurs en guise de réponse nous laisse ainsi bon espoir.

Parlons à présent des améliorations techniques. Le Max Payne entrevu a subi un lifting complet tant au niveau du modèle de visage que de la qualité des textures. Pour en comprendre la raison, il faut se remettre en situation. Avant 2001, Remedy était un petit studio tentant de faire un jeu d'action et avec de petits moyens. Ils inventent un personnage de toutes pièces et lui prêtent la tête d'un des membres de l'équipe, à savoir celle de Sam Lake. C'est plus simple et moins coûteux. Après 2001 et le succès qu'on lui connaît, Max Payne permet à son créateur d'entrer sous l'aile de Rockstar et de bénéficier d'un arsenal d'outils professionnels comme la *motion capture* et le casting d'acteurs professionnels. Ajoutez à ceci un boost de la technologie 3D, et vous

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CR

EVENEMENT

MAX PAYNE 2 : THE FALL OF MAX PAYNE



1 Dialogues. Max Payne parle quelque fois. Et cet épisode est un véritable film. Comme pour Half-Life 2, on n'a jamais été aussi proche de la notion d'acteurs virtuels...

2 La classe. Le fusil à canon scié s'avère être une bonne façon de se faire comprendre rapidement.

obtenez non seulement un Max Payne presque photo-réaliste (il adopte des expressions faciales impressionnantes), mais aussi un jeu superbe et très soigné. Les mouvements sont plus fluides, et la gestion des ombres et lumières, très travaillée. Autrement dit, l'obscurité des rues contrastée par l'éclat des coups de feu et des explosions.

Ce qui nous amène directement à traiter non plus du gameplay mais du Gunplay, clef de voûte du projet, élevé au rang d'art grâce au "Bullet-Time", l'élément qui a placé Max Payne sur son piédestal. Lui aussi a été amélioré et renforce l'aspect "action et réalisme" du titre. Le son se plie à l'effet de ralentissement, dont l'intensité semble avoir été encore augmentée. A tel point que lors de l'explosion d'une camionnette pendant la démo (voir un des screens), on a eu l'impression qu'elle restait suspendue à cinquante centimètres du sol pendant près de quinze secondes, le feu, lui, se propageant dans l'air très lentement. Les postures de Max ont elles aussi été modifiées, rivalisant désormais avec celles des acteurs de John Woo. Il peut par exemple plonger sur le sol et glisser sur le dos tout en arrosant ses ennemis, et ce au milieu d'une pluie de balles qui fusent dans tous les sens et dont les trajectoires sont identifiables comme dans *Matrix*. Mais la petite touche qui l'identifie au style du réalisateur chinois arrive au moment où le "Bullet-Time" s'arrête. Il se passe une seconde durant laquelle le temps s'accélère et où Max, un fusil à pompe à la main, fait un tour sur lui-même, le manteau voletant dans le vent, tout en rechargeant son arme.

Alors, tout redevient calme et normal, si ce n'est le sol, jonché de cadavres. Il devrait y avoir quelques animations identiques pour les autres armes mais, ne

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CRO

EVENEMENT

MAX PAYNE 2 : THE FALL OF MAX PAYNE

1 Visuel. Dans Max Payne 2, on ne lésine pas sur les moyens. Outre le "Bullet-Time", les effets sont omniprésents : explosions, caméra dynamique... La classe !

2 Animations. Non seulement les graphismes n'ont plus grand-chose à voir avec ceux du premier volet, mais du côté des animations, Max Payne 2 enterre son prédécesseur. On en prend plein les mirettes !



connaissant même pas leur nature, le sujet est encore tabou. Par contre, la phase action est nettement plus agressive. Les dégâts visuels des balles sur les persos sont plus percutants, l'impact de celles-ci envoyant carrément les hommes valdinguer à l'autre bout de la pièce, le corps troué, et les murs tachés de ketchup. En somme, Remedy est resté fidèle à la licence et comme nous le disaient ses deux membres présents à l'E3, Max Payne est avant tout un pur jeu d'action où le héros doit sans cesse faire usage de ses armes. Et nous de répondre : Oh là, ne changez rien pour nous ! Il le fait tellement bien qu'on ne s'en plaindra pas !

Finalement, Max Payne 2 est un peu comme un film qu'on attend pour connaître la suite de l'histoire... Tragique, à coup sûr !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Rockstar/Take2
DÉVELOPPEUR : Remedy
GENRE : Action
SORTIE : février 2004
SITE : www.rockstargames.com/maxpayne2/

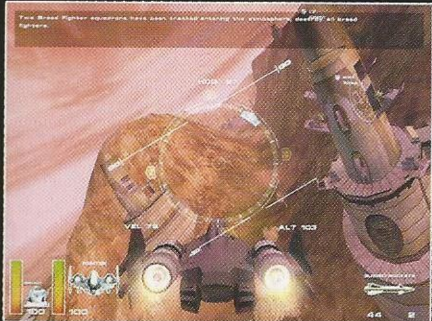
LA CONFESSION

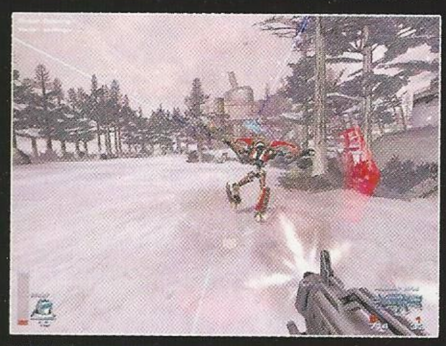
Les développeurs de Remedy nous ont dévoilé quelques aspects du prochain volet de Max Payne. *"Le scénario de The Fall of Max Payne est une histoire à part entière et il n'est pas nécessaire d'avoir joué au premier"*, nous confie Petri Jarvilehto (à droite), le designer principal du jeu. *"Cependant, pour ceux qui y ont déjà joué, les persos ayant survécu, aussi peu soient-ils, sont bel et bien présents... Dans le premier opus, nous avions introduit de nombreux personnages, juste pour avoir la possibilité de les tuer. Dans le second, l'intrigue est plus soutenue, plus orientée "cinéma"... Avec moins de personnages mais à la personnalité plus complexe !"* renchérit Sam Lake, celui qui a pondu l'histoire. *"Et tout ce qui n'a pas été résolu dans le premier du nom sera revisité, avec des retournements de situation et des révélations... Qui en choqueront plus d'un !"*

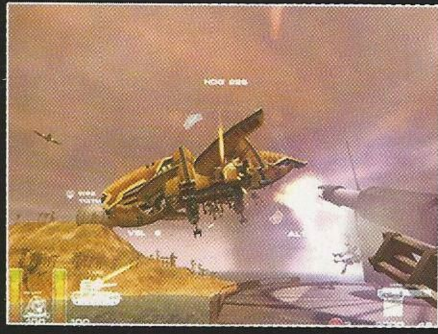
A FILM NOIR LOVE STORY


Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

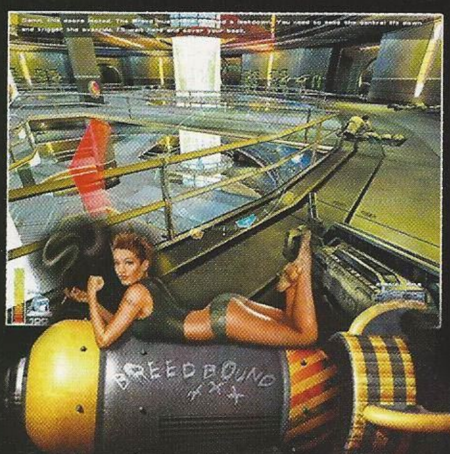






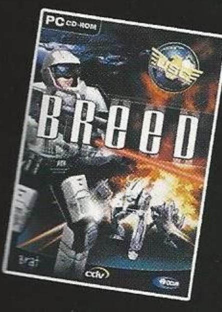






APRES DE LONGUES ANNEES DE GUERRE
AU FIN FOND DE LA GALAXIE,
ILS SONT DE RETOUR SUR TERRE.
L'ENNEMI QU'ILS PENSAIENT AVOIR VAINCU
EST LA POUR LES ACCUEILLIR...

BREED



FPS futuriste, Breed offre une qualité graphique exceptionnelle alliée à une jouabilité prenante et intuitive, le tout servi admirablement par une technologie de pointe et un scénario passionnant. Tout cela dans un seul but, celui d'offrir une immersion totale et des sensations inédites de liberté.
Une notion de liberté qui prend toute son ampleur en multijoueur (5 modes différents). Jusqu'à 32 joueurs devront évoluer ensemble pour une expérience de jeu encore plus intense. Chacun possédera ses propres aptitudes (pilote, sniper, heavy gunner, ingénieur...) et la cohésion sera indispensable pour remporter la victoire.

Brat

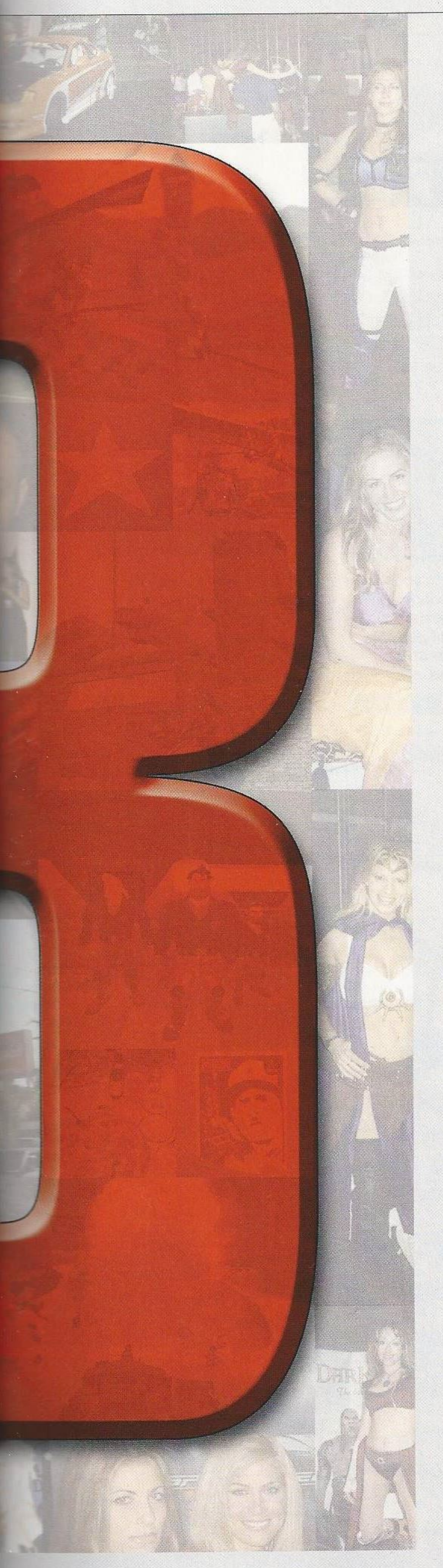




www.focus-home.com


ACTUALITES





L'E3 dont vous êtes le héros

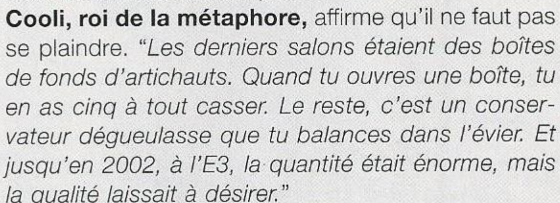
BIENVENUE À LOS ANGELES, LA MECQUE DES JEUX VIDÉO LE TEMPS D'UN SALON ! LA TEMPÉRATURE EST ÉTOUFFANTE, LES BIMBOS, OMNIPRÉSENTES, ET LES JEUX, PLUS SÉDUISANTS QUE JAMAIS... DES CENTAINES D'EXPOSANTS, DES MILLIERS DE TITRES, DES ANNONCES INÉDITES... ET VOUS !



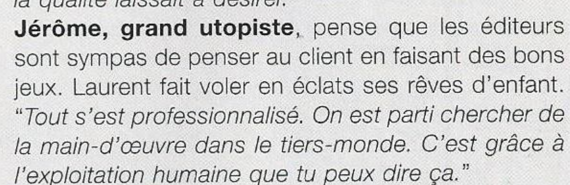
Petit débriefing, après un salon ne laissant aucun moment de répit. Retour sur deux petites déceptions (une vidéo de Doom 3, rien sur Duke Nukem Forever...), et surtout sur une révolution... Qui justifie à elle seule le déplacement ! En fermant les yeux, des images me reviennent.

Souvenirs de Léo, de hurlements... La perfection des collisions, la puissance de l'intelligence artificielle, le rendu des flammes, de l'eau... Et l'humour ! Tous ces détails justifient à eux seuls ce long périple. Laurent, notre confrère de *MCV*, possède une vision plus économique de la chose. *"C'est une bombe, mais les annonces sont plus rares..."*

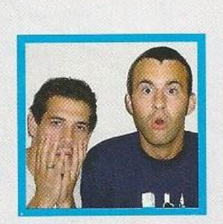




Cooli, roi de la métaphore, affirme qu'il ne faut pas se plaindre. *"Les derniers salons étaient des boîtes de fonds d'artichauts. Quand tu ouvres une boîte, tu en as cinq à tout casser. Le reste, c'est un conservateur dégueulasse que tu balances dans l'évier. Et jusqu'en 2002, à l'E3, la quantité était énorme, mais la qualité laissait à désirer."*



Jérôme, grand utopiste, pense que les éditeurs sont sympas de penser au client en faisant des bons jeux. Laurent fait voler en éclats ses rêves d'enfant. *"Tout s'est professionnalisé. On est parti chercher de la main-d'œuvre dans le tiers-monde. C'est grâce à l'exploitation humaine que tu peux dire ça."*



Laurent, économiste averti, enfonce le clou. *"Si un jeu est mauvais, sa production s'arrête, tu ne le vois pas et tu assistes à un bon E3... En fait, l'équipe a été jetée dans le Yang-Tsé-Kiang. C'est un modèle économique rude, mais qui a fait ses preuves."* Il change de sujet. *"Vous avez vu EA ? Que du lourd ! Le seul truc qui lui manque, c'est un OMMPSG."*

Loïc corrige : "*MMORPG*". Lui non plus n'est pas venu pour rien. Des dizaines d'univers persistants sont annoncés. A l'idée d'y jouer, un large sourire fend son visage. Tout comme le mien. J'ai encore des images plein la tête. Le pied-de-biche, et puis tout le reste. Mon Dieu, laissez-moi vivre encore quelques mois !



Léo de Urlevan

Suivez votre guide !

Vous voici devant l'entrée du salon, en plein cœur de Los Angeles. Libre à vous d'errer dans les allées et de visiter les stands qui vous intéressent quand ça vous chante. Mais si vous avez peur de vous perdre, alors suivez l'un des guides que *Gen4* met à votre disposition. Celui-ci vous emmènera voir ce qui, pour lui, était la crème de l'E3. Mais si les prochains jeux qu'il vous propose de découvrir ne vous branchent pas, alors faites-lui faux bond ! Ses collègues ne sont pas loin, et ils seraient ravis de vous servir de guide dans cet immense labyrinthe.

Léo



"Mon parcours a été le plus inoubliable ! Il est gravé dans le bitume de Sunset Boulevard, avec une étoile à mon nom. En route..."

Point de départ : page 54

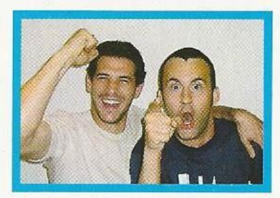
Loïc



"Moi, je m'occupe des surfeurs. Normal, on est sur la côte ouest ! Alors, pour tous les fans de Multi, c'est par ici que ça se passe..."

Point de départ : page 62

Gogo Bros



"En zone "V.I.P", vous siroterez une coupe de champ' avec des stars... Hollywood n'est pas loin. Et on fera un petit tour par les consoles... »

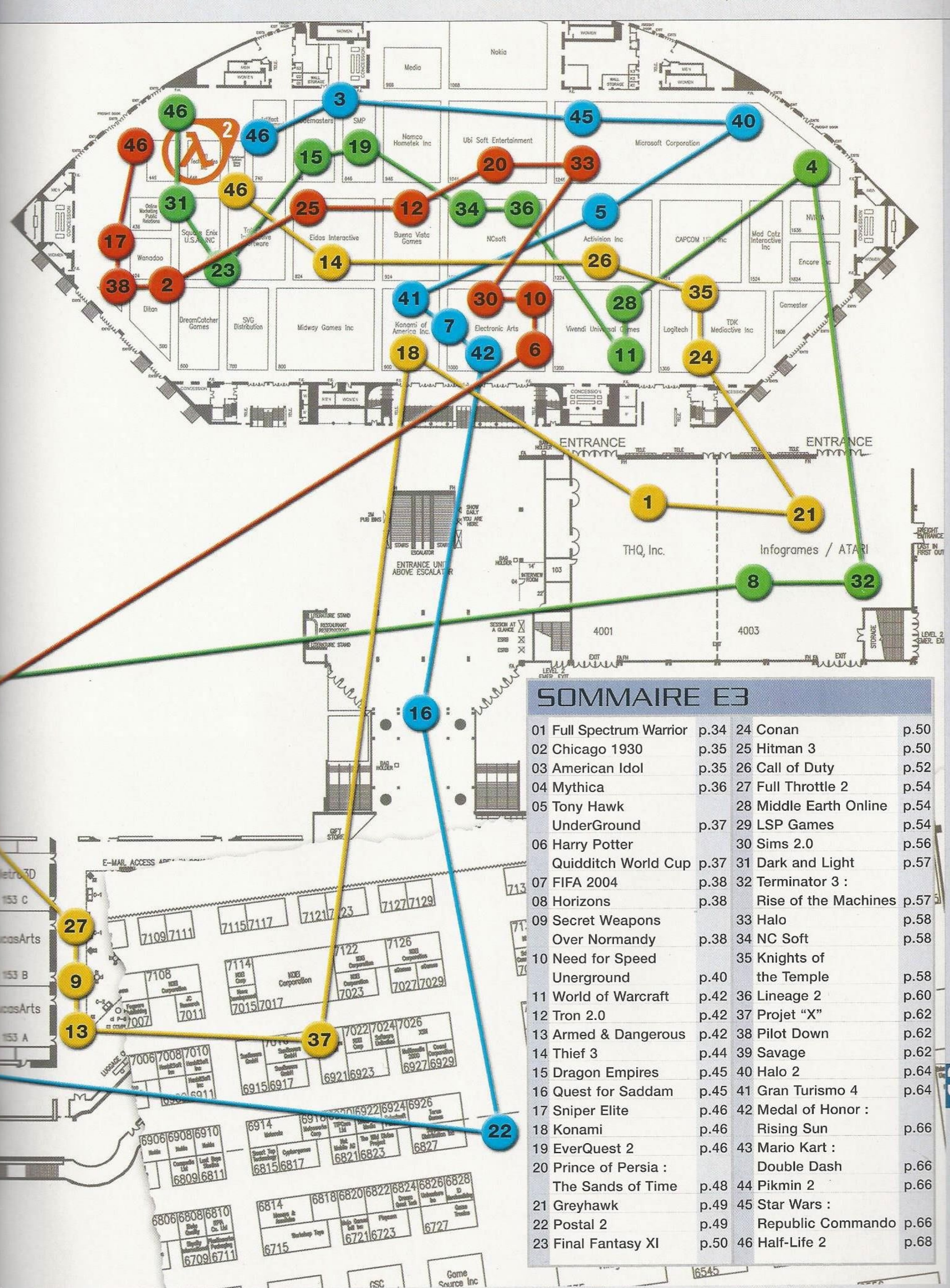
Point de départ : page 66

Cooli



"Avec moi, y'a pas de shareware ! Rien que de la 3D, et en relief ! La sélection du chef. Allez, hop ! On y va. En route pour l'aventure..."

Point de départ : page 54



Nokia
Media
SMP
Namco Hometek Inc
Ubi Soft Entertainment
Microsoft Corporation
Eidos Interactive
Buena Vista Games
NCsoft
Activision Inc
CAPCOM
Mad Catz Interactive Inc
Encore
Wanadoo
Ditan
DreamCatcher Games
SVG Distribution
Midway Games Inc
Konami of America Inc.
Electronic Arts
Logitech
TDK Mediactive Inc
Gamester
ENTRANCE
ENTRANCE
THQ, Inc.
Infogrames / ATARI
4001
4003
ENTRANCE UNIT ABOVE ESCALATOR
E-MAIL ACCESS AREA
153 C
153 B
153 A
KOEI Corporation
Game Source Inc

SOMMAIRE E3

SPECIAL E3

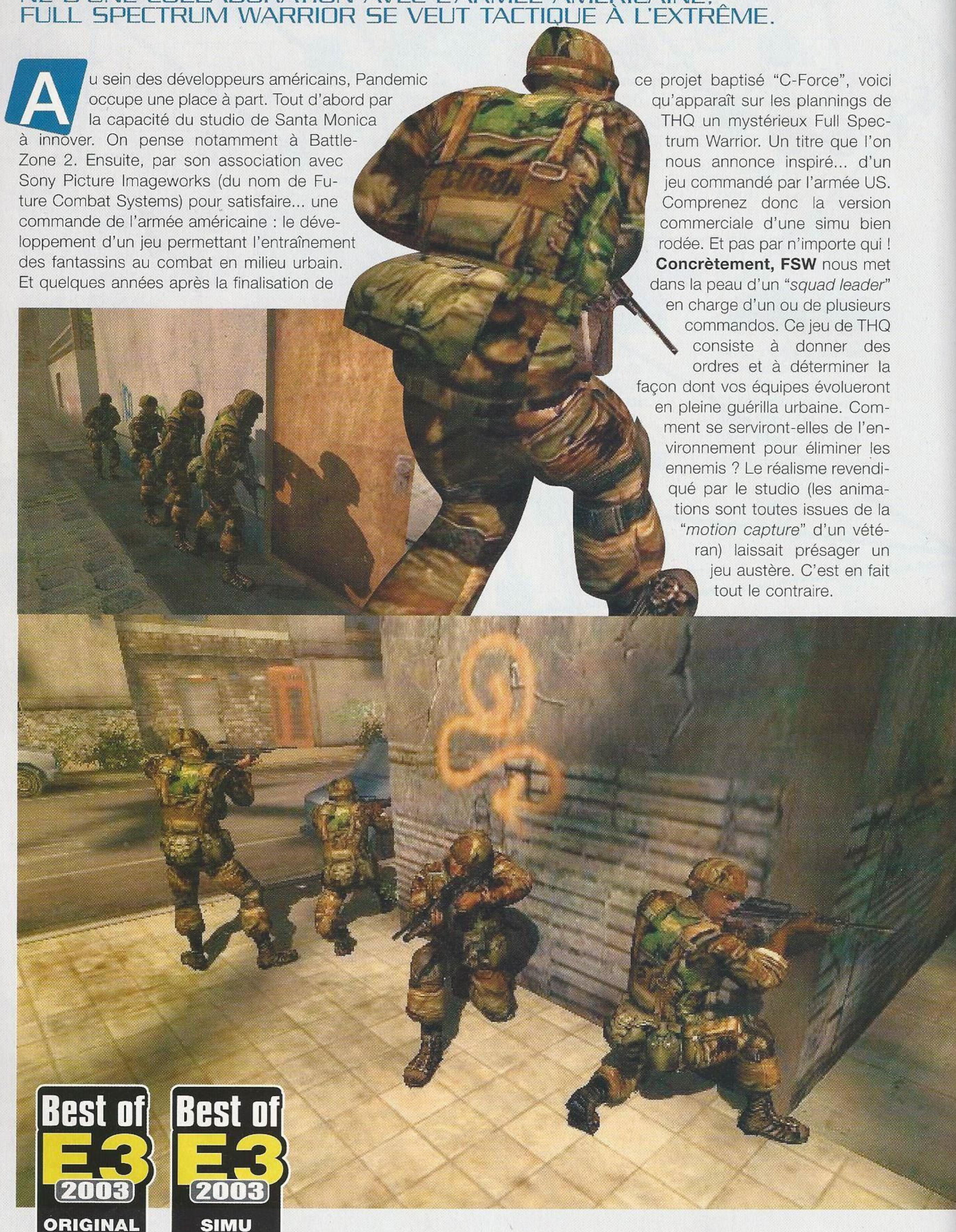
1

FULL SPECTRUM WARRIOR

Sir ! Yes, Sir !

NÉ D'UNE COLLABORATION AVEC L'ARMÉE AMÉRICAINE, FULL SPECTRUM WARRIOR SE VEUT TACTIQUE À L'EXTRÊME.

Au sein des développeurs américains, Pandemic occupe une place à part. Tout d'abord par la capacité du studio de Santa Monica à innover. On pense notamment à Battle-Zone 2. Ensuite, par son association avec Sony Picture Imageworks (du nom de Future Combat Systems) pour satisfaire... une commande de l'armée américaine : le développement d'un jeu permettant l'entraînement des fantassins au combat en milieu urbain. Et quelques années après la finalisation de ce projet baptisé "C-Force", voici qu'apparaît sur les plannings de THQ un mystérieux Full Spectrum Warrior. Un titre que l'on nous annonce inspiré... d'un jeu commandé par l'armée US. Comprenez donc la version commerciale d'une simu bien rodée. Et pas par n'importe qui ! **Concrètement, FSW** nous met dans la peau d'un "*squad leader*" en charge d'un ou de plusieurs commandos. Ce jeu de THQ consiste à donner des ordres et à déterminer la façon dont vos équipes évolueront en pleine guérilla urbaine. Comment se serviront-elles de l'environnement pour éliminer les ennemis ? Le réalisme revendiqué par le studio (les animations sont toutes issues de la "*motion capture*" d'un vétéran) laissait présager un jeu austère. C'est en fait tout le contraire.





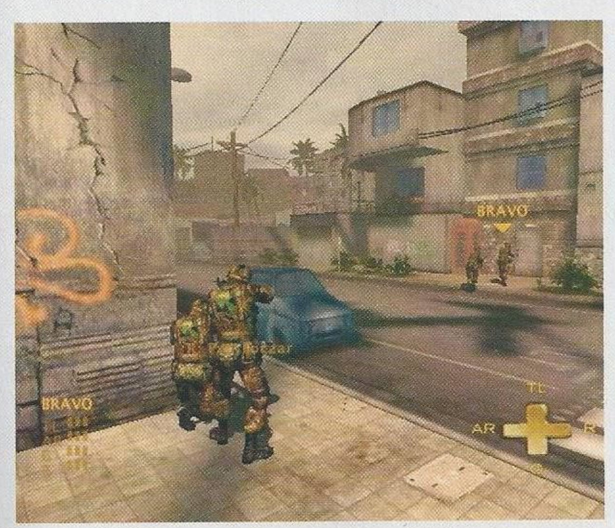


La prise en main est très simple, intuitive même. Il faut dire que Full Spectrum Warrior est d'abord prévu pour Xbox, la plate-forme sur laquelle il était présenté (pseudo-exclusivité oblige). Graphiquement impressionnant sur la console de Microsoft, on peut envisager un résultat monstrueux sur PC. D'ailleurs, le stand de Pandemic ne désemplissait pas. Sur la démo, un commando évoluait dans des décors proches du film de Ridley Scott intitulé *La Chute du faucon noir*. Il devait prendre d'assaut une maison où étaient réfugiés plusieurs terroristes. L'ambiance (balles qui ricochent, parpaings qui éclatent sur les murs, le feu qui prend ici et là...) est assez fantastique. Il faut voir tout ce beau monde se planquer contre les murs, et le "*squad leader*" donner ses ordres d'un simple signe de la main... Comme dans la réalité !

Concernant l'intelligence artificielle, les gens de Pandemic déclarent en chœur : "*Nous avons réalisé une IA capable de gérer l'équipe la plus complète !*". Rajoutons à ça des conditions météo variables, des environnements bien disctincts, des comportements semblables à ceux de l'armée, un arsenal fidèlement reproduit... Bref, Full Spectrum Warrior s'annonce fort !

SORTIE : février 2004

>>> "Bon, passons au stand juste à côté. C'est là que l'éditeur Infogrames, enfin Atari - il me faudra un peu de temps -, présente Greyhawk." >>> (21)

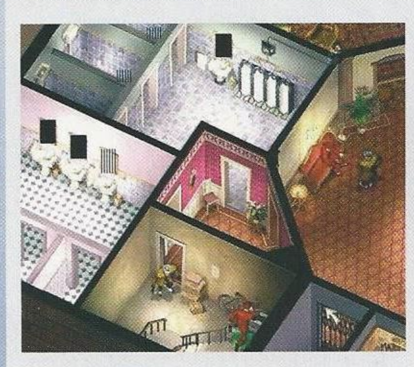


CHICAGO 1930

Robin des bois en costard

On n'avait plus entendu parler du développeur Spellbound depuis Robin Hood. Et pour cause ! Il vient de nous présenter un jeu déjà bien avancé, en l'occurrence Chicago 1930. Ce titre est encore un Commandos-like, se déroulant cette fois au temps de la prohibition. On pourra aussi bien jouer dans le camp de Ness que dans celui des gangsters. Les lieux sont variés, on aura même droit à une référence au film : un des niveaux se déroule dans une gare, tout en haut des escaliers. Poussette obligatoire ! C'est un clin d'œil à Eisenstein, réalisateur du film Le Cuirassé "Potemkine" !

SORTIE : automne 2003





>>> "A deux pas d'ici est dévoilé Pilot Down... On y va ?" >>> (38)

POP IDOL

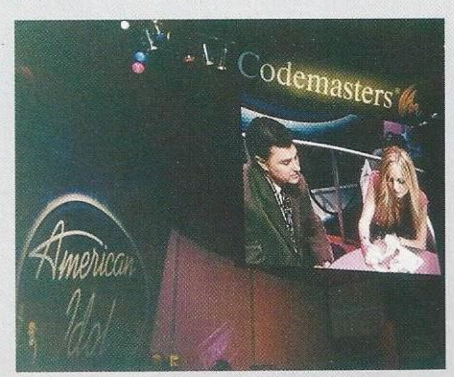
A la recherche d'un vrai jeu

Au pays de la soupe télévisée, American Idol est un phénomène. En fait, il s'agit de la version américaine de l'émission connue en France sous le nom "*A la recherche de la nouvelle star*". Et Codemasters s'occupe de l'adaptation de cette daube. Résultat : une queue énorme s'est allongée devant le stand car les "stars" étaient présentes pour une séance de dédicaces. Enfin, faute de « vraies » stars, il y avait un mec passe-partout qui ne ressemblait à rien, et une nana qui semblait aussi éveillée que le champion d'Ultimate Fighting. Y aurait-il un lien de parenté entre eux ? Le showbiz, aux Etats-Unis, c'est une grande famille... Toujours est-il que dire à The Ice, le champion d'Ultimate Fighting, qu'il fait pouffiasse, c'était tout de suite moins facile.

SORTIE : automne 2003



>>> "D'où vient tout ce vacarme ? Regardez la tête de Léo !" >>> (46)





4

MYTHICA

Gloire aux Vikings !

IL EN FAUT PEU POUR PASSER D'UNE DÉCEPTION À UNE SURPRISE. 50 MÈTRES EN FAIT, CEUX QUI SÉPARENT NC SOFT DE MICROSOFT !

Si on devait remettre la palme de l'originalité lors du festival online, elle irait sans doute au nouveau bébé de Microsoft. Mythica propose en effet aux joueurs d'incarner des morts ayant obtenu le droit d'entrer au paradis des guerriers. Du coup, le but n'est plus de faire progresser un personnage comme s'il venait de naître dans un monde hostile où le moindre lapin représente un danger potentiel. Cette fois, vous pourrez vous glisser dans l'armure brillante d'un héros défendant la veuve et l'orphelin, ou devenir une entité mauvaise inspirant la peur à ses fidèles.

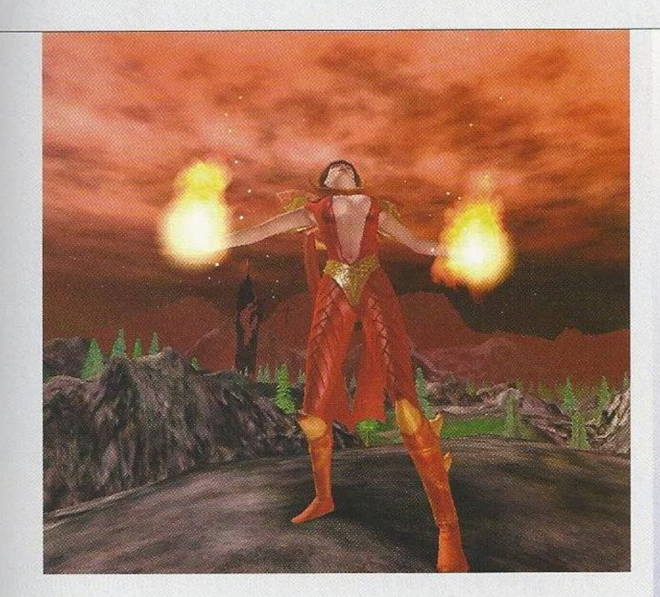


Champions du bien ou du mal, leur évolution est liée au nombre de personnes qui les adorent. Dans Mythica, la ferveur est la clef pour accéder à de nouvelles compétences et aux autres avantages. Repousser des hordes d'envahisseurs, combattre aux côtés de soldats (contrôlés par l'intelligence artificielle), servir les dieux nordiques… Tout cela va devenir votre quotidien. D'ailleurs, on a pu voir à l'œuvre ces héros sur le stand de Microsoft. Sous nos yeux, ils ont fait étalage de leurs pouvoirs, à l'instar de la Pyromancienne qui, voyant foncer sur elle une nuée de créatures, les élimina en invoquant une vague de feu.

Ah, qu'il est bon de se sentir invulnérable ! Mais attention, cette scène se passait dans ce qui s'appelle une zone publique, uniquement peuplée de monstres mineurs, ne représentant aucun véritable danger pour les immortels, et où tous les joueurs peuvent se rencontrer. Puis, on a pu pénétrer dans une zone privée, fonctionnant à la manière d'un donjon "à ciel ouvert" dont l'accès est strictement réservé aux membres d'un groupe bien précis. Ici, quatre avatars s'allient pour compléter une quête épique.

Chacun doit remplir une part de la mission, selon ses propres aptitudes. Par exemple, l'Archère, utilisant son invisibilité pour se faufiler en terrain ennemi, peut ouvrir une porte à la dérobée. La cerise sur le gâteau : le moment où

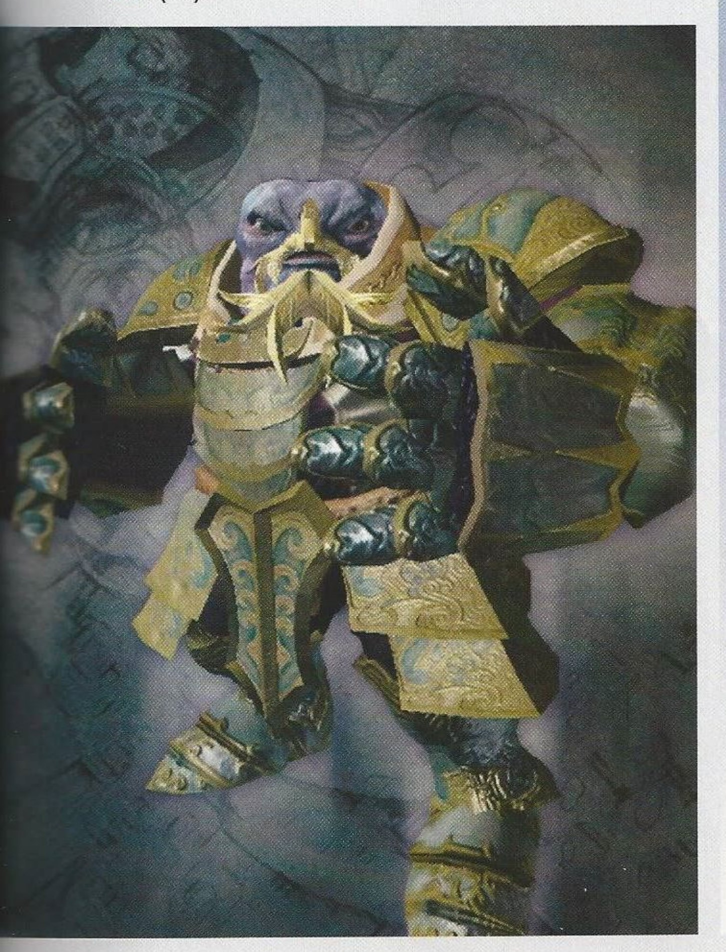




les héros doivent combiner leur puissance pour détruire un monstre plus fort qu'eux. Le Nain, la Pyromancienne et, bien entendu, l'Archère se concentrent pour que le flux de leurs pouvoirs converge vers le Clerc. Ce dernier – devenu un véritable réceptacle d'énergie – s'élève dans le ciel, et propulse un rayon sur le monstre final. Percuté en pleine poitrine, celui-ci s'écroule, raide mort. **Ainsi s'est conclue cette excellente** présentation, prometteuse quant au potentiel d'un jeu qui plaira aux fans de coopération.

SORTIE : courant 2004

>>> Holà, le temps passe ! Et dire que Middle Earth Online nous attend sagement dans les quartiers fermés de Vivendi. En piste !
>>> (28)



TONY HAWK UNDERGROUND

Tony, de A à Z

Tony Hawk était là, présent sur le stand Activision pour une grande séance de dédicaces ! Un nouveau jeu sortira prochainement. Son nom, "T.H.U.G.", signifie en fait Tony Hawk UnderGround. Dans cet opus, tout sera éditable de A à Z. Vous pourrez non seulement scanner votre tronche et la coller sur votre skater, mais également créer de nouveaux tricks et des combos. Sans oublier les villes et les skate-parks, bien sûr. En plus, le jeu est super beau, l'animation s'avère déjà terrible.

SORTIE : courant 2004

Best of E3 2003 SPORT





>>> "Je vais vous montrer l'un des titres les plus attendus sur Xbox. En espérant le voir très vite sur PC. Microsoft n'attend plus que nous !"
>>> (40)

HARRY POTTER QUIDDITCH WC

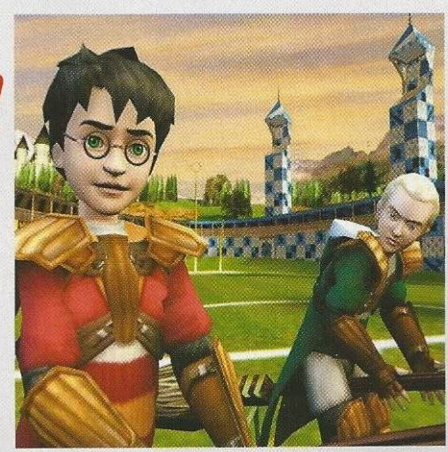
Techniciens de surface

Les précédentes adaptations d'*Harry Potter* n'étaient guère originales. Fidèles aux films, plutôt bien réalisées… Mais pas vraiment rock'n'roll ! Electronic Arts nous propose le plus logique des titres tirés de l'univers de Rowling : Harry Potter Quidditch World Cup. On a pu y jouer, et c'est très prenant. Avec ce jeu d'un nouveau genre, il est enfin possible de parler d'univers étendu comme pour Star Wars. En effet, on découvre des équipes du monde entier. Est-il envisageable d'aller plus loin dans les règles du Quidditch, décrites comme le sport le plus complexe ? Réponse à la fin de l'année…

SORTIE : automne 2003



>>> "Jetez un œil là-bas... Il s'agit du tout nouveau NFS !
>>> (10)



SPECIAL E3



FIFA 2004

A vaincre sans péril...

... ON TRIOMPHE SANS GLOIRE. FAUTE DE CONCURRENT, FIFA S'EST IMPOSÉ COMME LE MEILLEUR JEU DE FOOT SUR PC. ET POURTANT...

Au royaume du football joué avec les mains par des armoires à glace décérébrées, l'annonce de FIFA 2004 n'aura pas constitué un événement en soi. Pour deux raisons. Tout d'abord, outre-atlantique, le "*soccer*" est une niche réservée aux femmes. Et puis, comme les hirondelles au printemps, FIFA revient toujours à l'automne. Et franchement certaines fois, on aurait préféré qu'il se perde en route...Car si ce titre a révolutionné le genre au milieu des années 90, Pro Evolution Soccer est, hélas pour Electronic Arts, passé par là.

L'exceptionnelle simulation de Konami n'est pas disponible sur PC. Pas encore... Mais qui sait, avec la sortie de Winning Eleven 7 prévue en août au Japon ? En attendant, il faudra se contenter de cette cuvée 2004, assez réussie graphiquement mais dont le gameplay pêche toujours autant. Au final, FIFA n'est pas un mauvais jeu. Il s'est juste endormi sur ses lauriers, voilà tout. Et il tente depuis de rattraper son retard.



SORTIE : automne 2003

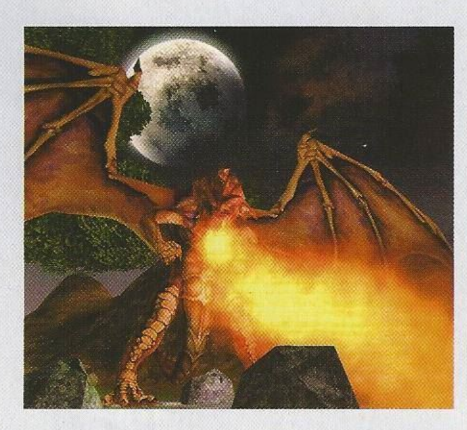
>>> **"Tant que nous y sommes, jetons un œil sur un jeu qu'on aimerait voir sur PC !"**
>>> **(41)**

HORIZONS

Dragon Story

Le jeu online connu pour laisser les joueurs incarner des dragons continue son petit bonhomme de chemin. Le développement est plutôt lent aux vues de la présentation, laquelle donnait cependant une bonne impression du potentiel. Bref, on n'a pas vu grand-chose mis à part la création de personnage et le dragon se baladant un peu partout sur le monde, en discutant avec les bêta testeurs du serveur. Plutôt mince !

SORTIE : fin 2003





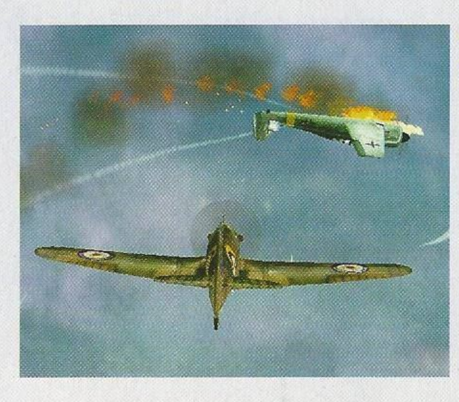
>>> **"Oh ! Vous voyez là-bas ? Je crois bien que c'est Schwarzy..."**
>>> **(31)**

SECRET WEAPONS

Retour en Normandie

Lawrence Holland, le créateur de la série des Secret Weapons mais aussi des X-Wing, revient à ses amours en nous dévoilant, à notre plus grande surprise, ce nouvel opus. Au programme, pas de gros changements de concept avec des *dogfights* entre prototypes secrets alliés et allemands sur 30 missions. Reste que la mise à jour technologique est de taille ! Avec de superbes effets et un gameplay alléchant, assurément un titre à surveiller.

SORTIE : hiver 2003





>>> **"Restons chez Lucas ! Il reste un jeu à voir, et pas des moindres..."**
>>> **(13)**

SPECIAL E3



10

Show must go on

ON CROYAIT LA SÉRIE MORTE ET ENTERRÉE. IL N'EN EST RIEN ! ELLE REVIENT EN PLEINE FORME, AVEC UN TITRE EXPLOSIF.

Les "PCistes" ont toujours eu droit à des courses classiques : F1, rallye et championnat américain intéressant assez peu le public européen. Sur consoles, il est possible de trouver des courses de rue ou même le majestueux Gran Turismo. Pour ce dernier, il faudra attendre pas mal de temps. Mais pour les compétitions urbaines, illégales bien entendu, ça se précise.

Need for Speed Underground (titre provisoire) nous plonge dedans et l'enrichit d'un côté gestion très appréciable. Plusieurs types de courses sont à votre disposition : départ arrêté, compétition de burning, de dérapage, de vitesse de pointe… Bref, le jeu idéal pour Laurent, le roi du tuning sur BX Leader. Un des points forts du jeu, c'est la possibilité d'optimiser sa voiture avec des kits d'allégement, de nouvelles roues, des turbos…

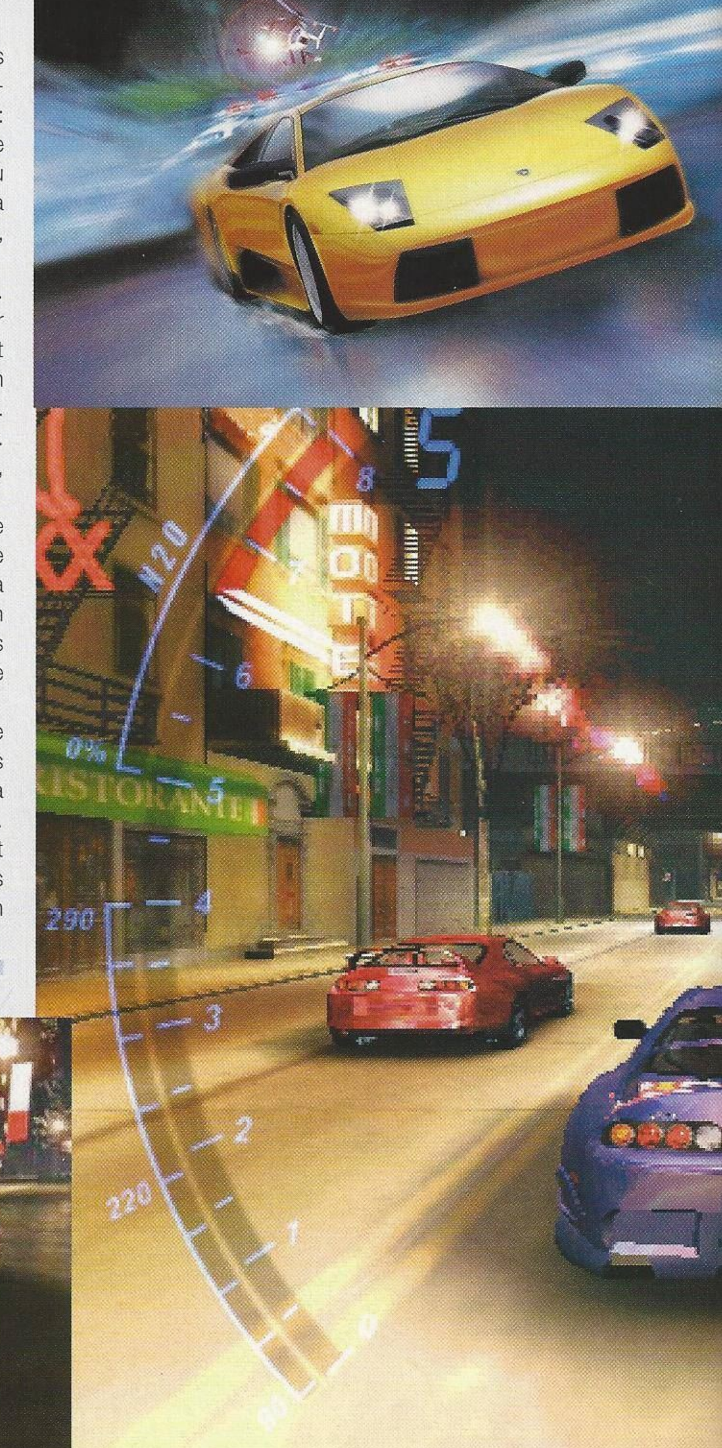
Sur le papier, c'est bien beau. Diversifié, intéressant… Mais il faut voir le jeu tourner pour être stupéfait par l'impression de vitesse. Avec un grand écran, on se sent comme dans un grand huit, et on demande une pause en bas de la grande descente tant la rapidité donne le tournis. Mais la technique ne s'arrête pas à une simple fluidité. Reflets sur une route mouillée, effets de lumière la nuit, gerbes d'eau ou de poussière derrière les roues…

Contrairement aux autres Need for Speed, la lassitude ne nous gagne à aucun moment. Toujours en quête d'une nouvelle voiture ou d'une nouvelle pièce, le joueur sera particulièrement fier de voir sa caisse en couverture d'un magazine. Terminer premier dans certaines compétitions permet de débloquer des pièces rares : il y a toujours une "customisation" à effectuer.

C'est la première fois qu'une telle bombe atomique tombe dans l'assiette d'un joueur PC. Il est d'ailleurs très étrange que ça ne se passe qu'en 2003, avec la qualité graphique et le gameplay d'un Gran Turismo 3… Mais pas avec autant de voitures, puisque seulement vingt seront proposées ! Par ailleurs, les principes sont les mêmes que ceux d'un Metropolis Street Racer, un soupçon d'originalité en plus.

SORTIE : hiver 2004

>>> **"Changeons de registre, mais pas d'éditeur. EA prépare également le deuxième volet des Sims. Ça vous branche ?**
>>> **(30)**







UFC. Chaud comme "La Glace" !

Laissez-nous vous présenter Chuck Liddell, alias "The Ice" ! Il est champion d'Ultimate Fighting. Et ça se voit ! Admirez cette tête de fou, genre brute écervelée. Et allez lui dire en face... Il a beaucoup d'humour ! Une flopée de jeux inonde les machines. Avant, c'était le catch, maintenant c'est le bourrinage intensif. ■ Disponible

Korea. Je m'éclate chez Cenega

Les développeurs de l'Est sont venus avec leurs valises pleines. Cenega nous a montré Korea : Forgotten Conflict, sorte de Commandos en 3D (permettant une stratégie plus vaste) et UFO : Aftermath, mixage entre gestion et stratégie. C'est une nouvelle mouture des célèbres X Com bien connus des papys des jeux vidéo. ■ Eté 2003

Dungeon Siege II. Bonne nouvelle ?

Dungeon Siege II a été annoncé grâce à une petite pancarte ! Un jeu de Chris Taylor, c'est toujours une bonne nouvelle. Mais ça signifie aussi que le monsieur ne bosse pas sur un STR. Rappelons que Taylor est l'auteur de Total Annihilation, le meilleur jeu de stratégie jamais réalisé. ■ Courant 2004

Chrome. Brillant

Les Polonais de Techland nous ont montré Chrome. Difficile de parler d'un FPS dans le même dossier qu'Half-Life 2, mais c'est correct. On peut piloter des véhicules, se servir d'implants pour améliorer les caractéristiques des persos... C'est beau, et on vous en reparlera certainement. ■ Fin 2003

Sam & Max 2. Reloaded

Sam et Max, deuxième ! Les jeux d'aventure reviennent en force ? C'est tout ce que l'on espère. Attention cependant, Messieurs de chez Lucas ! Le premier opus est resté mythique dans l'esprit des joueurs : pas le droit à l'erreur. Le jeu n'était présenté qu'en vidéo. A suivre donc... ■ Printemps 2004

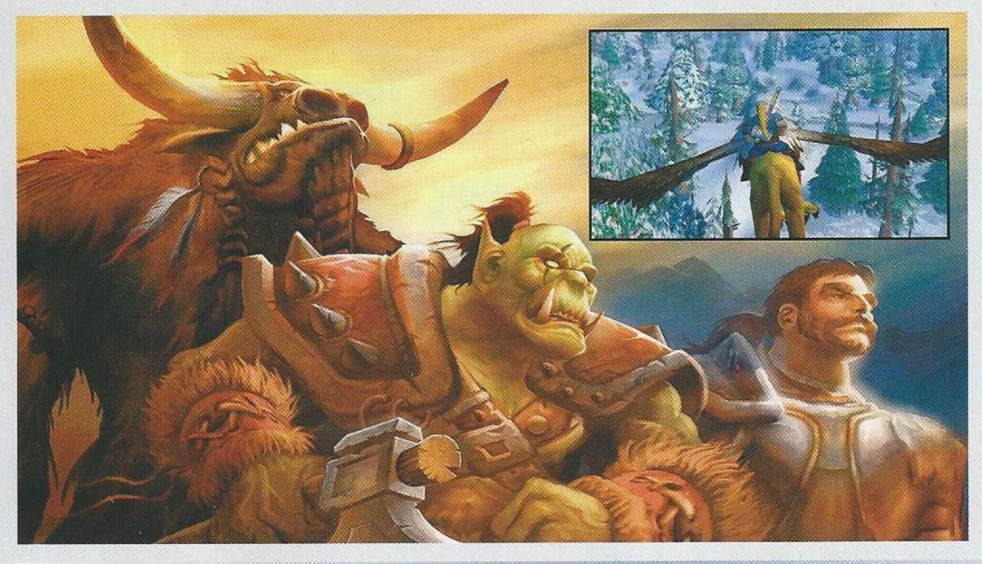




Beauté sauvage

EN PASSANT À CÔTÉ DU STAND BLIZZARD, IMPOSSIBLE DE RESTER DE MARBRE DEVANT WORLD OF WARCRAFT !

Toujours aussi beau, le bougre ! A croire qu'il ne cesse de s'embellir au fil des mois... Les effets des sorts, les combats, l'environnement... Un vrai bonheur ! On a même eu le droit de voler à dos de gryphon, la monture servant pour l'instant exclusivement à voyager de ville en ville. Le système de quête, quant à lui, est clair. Si un point d'exclamation apparaît au-dessus d'un PNJ (Personnage Non Joueur), c'est qu'il peut vous proposer une mission : tuer un monstre, ramener un objet... **Contrairement à Lineage 2,** les compétences d'artisanat sont bel et bien présentes, et elles vous permettront de fabriquer de puissants objets en combinant de multiples matériaux par le biais de divers enchantements. La petite innovation est qu'il sera presque impossible de rater une création... mais sa qualité différera ! **En ce qui concerne** les combats entre joueurs, le mystère reste entier, notamment pour les relations entre les races... Enfin, on sait qu'une bonne partie du monde (10 à 15 %) y sera consacrée. C'est déjà ça !



SORTIE : automne 2003

>>> "Allons chez NC Soft pour voir Lineage 2, justement !" >>> (36)

TRON 2.0

Plus de disque !

Si Monolith a fait des infidélités à Disney, c'était juste le temps de dévoiler Matrix Online chez Ubi. Mais cela n'aura aucune conséquence sur l'adaptation de Tron. L'équipe a levé le voile sur des options très attendues, à savoir les cultissimes courses à moto et duels armés de disque. Prometteur ! Autre surprise : le passage remarqué de Steven Lisberger, réalisateur du film.

SORTIE : septembre 2003

81%





>>> "Mais c'est quoi ? L'affiche de Hitman 3... Ça, vraiment, ça promet !" >>> (25)

ARMED & DANGEROUS

Citizen Kabuté

Nick Bruty et sa troupe de Planetmoon ont signé chez LucasArts. Leur prochain titre s'annonce toujours aussi barré : une bande de losers surarmés doivent lutter contre une dictature. Graphiquement, on retrouve la patte de Giant : Citizen Kabuto, un style plutôt "comics" donc, qui sert bien le propos du scénario. Le tout s'annonce prometteur et, comme les "seconds jeux" sont souvent les plus aboutis, on garde un œil dessus.

SORTIE : fin d'année 2003





>>> "Bon, on a fait le tour de LucasArts. La suite est exclusive. Le jeu n'a même pas encore de nom !" >>> (37)

14

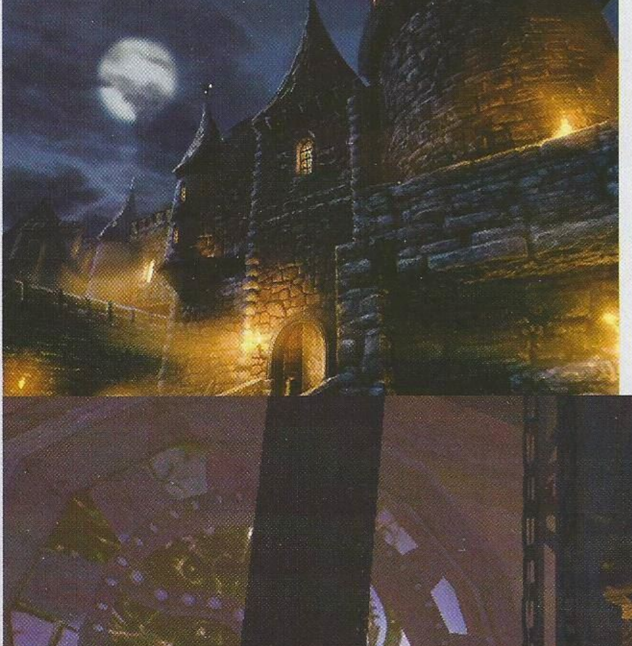
THIEF 3

En plein vol

SUR LE STAND EIDOS, EXCEPTÉ QUELQUES LANCERS DE TEE-SHIRTS, L'ANIMATION SE SITUAIT SUR LES MONITEURS. TANT MIEUX.

C'est avec une impatience non dissimulée que nous avons découvert ce troisième volet de la série des Thief. Depuis la fermeture de Looking Glass, développeur des deux premiers opus, Warren Spector s'est vu confier la suite des aventures de Garrett. Et quand on sait que cet homme, patron du studio Ion Storm à Austin, est également le géniteur de System Shock, on peut être confiant, ou simplement curieux.

Présenté à côté de Deus Ex 2 (quoi de plus normal ?), Thief 3 s'avère prometteur. Enfin, le projet "Thief 3", puisque le jeu est appelé à changer de nom. Quel qu'en soit le titre final, dès les premières minutes, on se rend compte que la série va franchir un cap. On se souvient des Thief comme de jeux possédant un gameplay génial, mais s'appuyant sur des graphismes pauvres et dépassés. Ce n'est plus le cas.

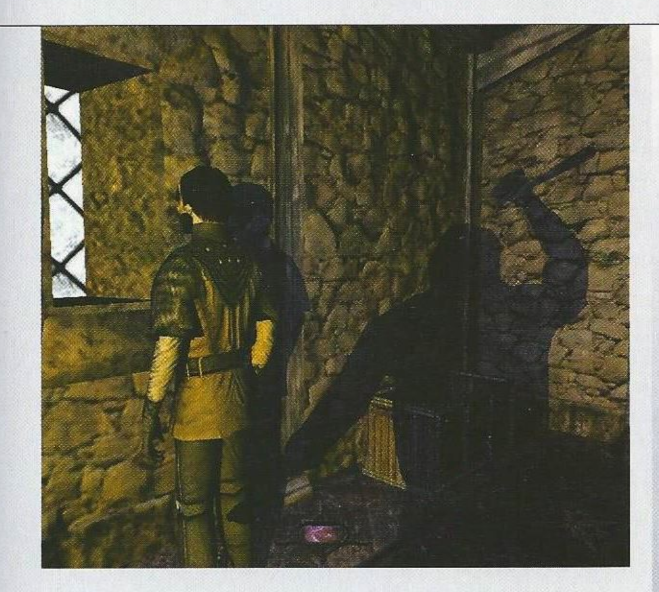


En plus de conserver le gameplay qui a fait le succès de la série, Thief 3 est beau, très beau même. Grâce au moteur 3D de Deus Ex 2, on est accueilli par une claque visuelle. Les effets d'ombres et de lumières sont tout simplement somptueux, et servent à merveille le propos du jeu : mener en toute discrétion notre maître voleur sur les traces d'une mystérieuse prophétie. Les ombres portées sur les murs sont gigantesques et, plus qu'un simple lifting graphique, elles serviront également le gameplay.

En effet, les gardes devraient pouvoir nous repérer grâce à notre ombre ! Une option au conditionnel puisque les développeurs hésitent encore. Le jeu ne serait-il pas trop difficile dans ces conditions ? Gageons que les quatre niveaux de difficulté prévus leur laisserons toute latitude pour l'intégrer. Il sera aussi possible de paramétrer les niveaux en définissant ses objectifs, le nombre de gardes… Une garantie de « replay value » en somme.

En résumé, hormis la révolution graphique, les développeurs semblent avoir eu comme mot d'ordre de

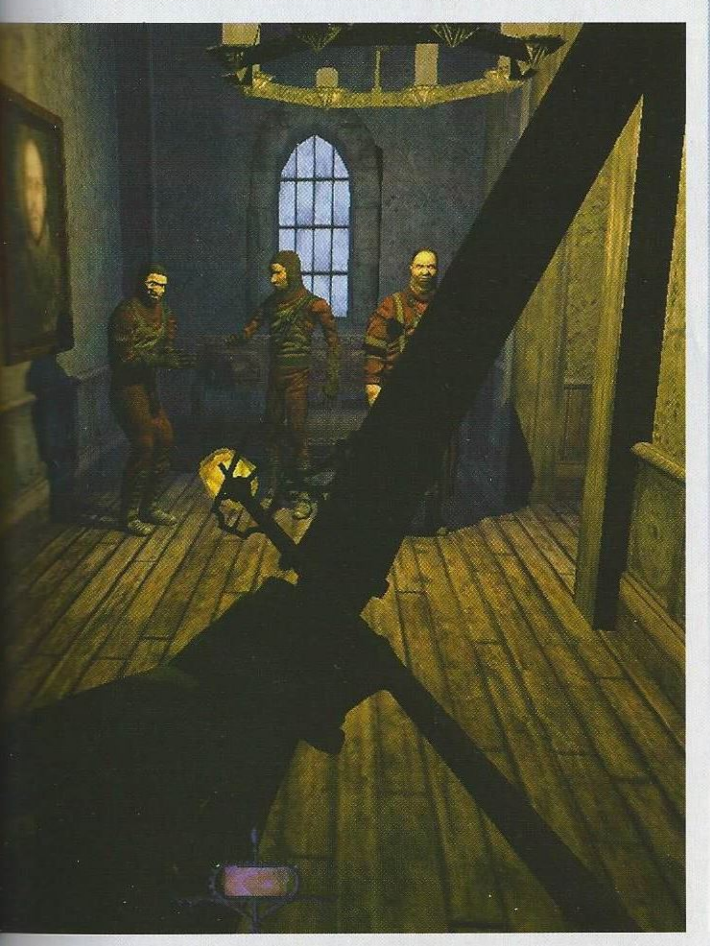




conserver coûte que coûte l'essence originelle de la série. Les nouveautés, les "vraies", ne sont donc pas légion. Hormis quelques détails (l'épée qui se transforme en dague), on notera également le fait de pouvoir s'accrocher aux murs. Et lors du crochetage d'une serrure, il est possible de tourner la tête de droite à gauche pour vérifier les allées et venues.
Tout ceci peut paraître un peu maigre, mais quand le tout s'anime, le résultat est vraiment très prometteur. Si bien qu'il ne fait plus aucun doute que Thief 3 sera l'un des grands titres de cette rentrée !

SORTIE : automne 2003

>>> **"Eh, mais ce sont Léo, Loïc et les Gogo Bros. Qu'est-ce qu'ils ont ? Ils sont devenus fous... Et c'est quoi cette vidéo qu'ils regardent ? >>> (46)**



DRAGON EMPIRES

Petit contretemps

Quelle triste nouvelle ? Un des jeux les plus attendus a été reporté à 2004, pour qu'y soient implémentés de nouveaux éléments et de nouvelles races. Les développeurs n'ont pourtant pas à rougir de la version qu'ils nous ont présentée. D'autant qu'après une démonstration de son énorme potentiel, on a passé le reste du temps à discuter de leurs idées géniales en ce qui concerne l'intelligence artificielle (IA), ainsi que du système de combat entre les joueurs (PvP). L'impatience nous ronge...

SORTIE : printemps 2004





>>> **"Vous voulez un peu de "Fantasy" ? Suivez-moi !" >>> (23)**

QUEST FOR SADDAM

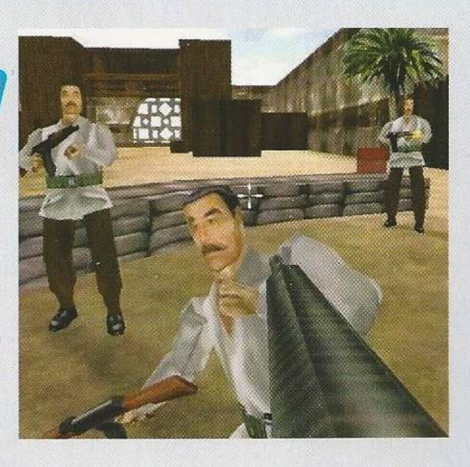
La palme du mauvais goût

N'importe quoi, ces Ricains ! Deux mecs qu'on aurait pu croire sortis du bêbête-show, avec des fausses têtes de Saddam, arpentaient le salon de long en large. Tout ça pour un jeu, sobrement appelé Quest for Saddam. Un FPS satyrique où vous chassez des ennemis qui sont tous des clones de Saddam. Le titre est nul, l'idée, limite... D'après son auteur (qui avait déjà fait un petit soft comparable avec Ben Laden), ce soft a déjà été bien reçu. On peut même le télécharger. Pour l'adresse, débrouillez-vous. Cette fois-ci, il a bénéficié du soutien d'une plus grosse boîte, d'où le passage à la 3D. Ah, l'humour ! Un phénomène bien étrange, non ?

SORTIE : disponible



>>> **"Passons aux choses sérieuses. Remontons pour voir EA et MoH. OK ? >>> (42)**



SPECIAL E3





Dans la ligne de mire

CEUX QUI ONT VU LE FILM STALINGRAD NE SERONT PAS DÉPAYSÉS. MAIS SI L'AMBIANCE EST LA MÊME, ÇA SE PASSE À BERLIN !

Avec un titre pareil, on n'est pas trompé sur la marchandise. Il s'agit donc d'incarner un sniper, mais pas n'importe lequel. Un Allemand, Peter Mauer, cherchant à gagner son passeport US alors que les Américains n'ont pas encore mis le moindre pied à Berlin. Le jeu combine plusieurs styles de gameplay. C'est tantôt très énergique (vous n'avez pas simplement un fusil de sniper, mais également des bazookas), tantôt beaucoup plus calme, un peu comme dans le film *Stalingrad*.



D'ailleurs, pourquoi Berlin et pas Stalingrad ? On voit que les auteurs ont réfléchi au concept : *"il fallait un maximum de camps en action, ce qui n'aurait pas été possible à l'Est..."*. Ainsi, de nombreuses armes seront mises à votre disposition : c'est ça, la mondialisation de l'arsenal ! Quant au mode de jeu, on peut passer de la 2D à la 3D en fonction des situations.

Le jeu s'étendra sur 10 niveaux, énormes et magnifiquement reconstitués. Un des théâtres d'opération se déroule dans une gare de Berlin. Il se trouve que celle-ci fut détruite à l'arrivée des Américains. Les auteurs ont donc retrouvé des archives pour la recréer. La cohérence graphique est toujours là, car le nouveau jeu de Rebellion a été conçu ainsi.

SORTIE : automne 2003

>>> "Et pour finir, allons voir un jeu terrible... Vous vous souvenez du pied-de-biche ?
>>> (46)

KONAMI

Le PC, petit à petit

Chez Konami, vous vous doutez bien que le PC n'était pas à l'honneur. Seuls deux moniteurs abritaient des versions sur ce support. On pouvait voir Silent Hill 3 parader brièvement. Le temps d'apercevoir quelques mouvements, et nous nous tournons vers Apocalyptica. Non, il ne s'agira pas d'une version "expert" du Scrabble, mais d'un jeu d'action. Hélas, le son est trop fort sur le stand et on ne voit que Metal Gear Solid 3...

SORTIE : octobre 2003





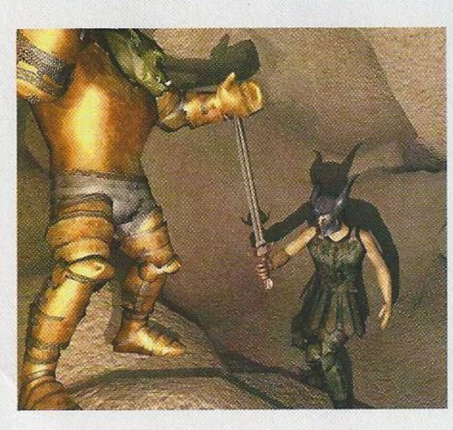
>>> "Passons chez THQ ! Il paraît qu'il y a un jeu étonnant à voir là-bas..."
>>> (1)

EVERQUEST 2

Tout ça pour ça

EverQuest comptait quelques défauts. Qu'en est-il du second opus ? Eh bien, en gros, SOE a tiré les leçons de ses erreurs, et refait le même jeu... en plus beau ! Bon, c'est un peu exagéré. Mais tout ce que l'on peut voir, c'est un donjon dans lequel se déroule un affrontement entre le joueur et un Nagafen (un dragon de feu). Superbe, mais ça rame ! On reste donc sceptique. Enfin, il y a au moins un point positif : la rencontre avec les créateurs de Planetside !

SORTIE : courant 2004





>>> "Si vous me suivez, vous verrez Dragon Empires..."
>>> (15)

SPECIAL E3



PRINCE OF PERSIA : SANDS OF TIME

Autres temps, autres mœurs...

LE PRINCE DE PERSE N'EST PAS UN NOUVEAU VENU. MAIS LA PRÉCÉDENTE VERSION AVAIT TUÉ UN MYTHE. RETOUR AUX SOURCES !

Approcher la présentation d'un titre articulé autour de la nostalgie, c'est hériter d'un manoir inhabité depuis longtemps. On avance à reculons, de peur de trouver un cadavre dans le placard. A plus forte raison lorsque le titre a déjà été "revivalé". Mais les développeurs plantent rapidement le décor. *"On a essayé de rester fidèle à l'esprit des deux premiers !"* Après traduction des sous-entendus, dans un langage clair, ça donne : *"Prince of Persia 3D est une bouse immonde !"*.

Ok, les auteurs sont fidèles à Jordan Mechner, d'ailleurs consultant pour le jeu. Mais c'est toujours un peu inquiétant de voir des fondus se cramponner à une époque bien révolue et dire à tout bout de champ : *"de mon temps..."* ou *"c'était mieux avant !"*. Il faut de l'innovation. Elle est très présente, à plusieurs points de vue. Le titre donne d'ailleurs une première indication. Le héros peut en effet utiliser du sable pour remonter légèrement le temps et ainsi recommencer une épreuve complètement loupée, comme le saut d'une toute petite plate-forme.

Même si les utilisations du sable sont limitées, la façon de jouer sera bien différente des autres jeux de la catégorie. Plus souple, mais aussi plus intense. Attention, il ne s'agit pas d'une sauvegarde, mais juste d'une souplesse de gameplay. Elle ne concerne pas que les dernières secondes de jeu, mais aussi les futures. Idéal donc pour découvrir des passages piégés. Et, cerise sur le gâteau, vous pourrez également "geler" le présent !

Graphiquement, ce titre se défend plutôt bien. Et il est assez étrange de constater que les développeurs ont conservé à de nombreux endroits la charte graphique des deux premiers, mais en l'intégrant à un univers 3D des plus modernes. On retrouve donc certains objets et la coloration de PoP2. Cependant, le prince a vieilli. Ou plutôt, il a mûri. Le héros a dû faire un petit tour à Hong Kong pour apprendre comment on se mettait un poing dans la tronche là-bas. Sa source d'inspiration ? Indubitablement le film *Tigre et Dragon*. Notre gaillard marche sur les murs avec une grâce que l'on ne lui connaissait pas. Des nouveaux mouvements donc, servis par une belle technologie et un ensemble très cinématographique.

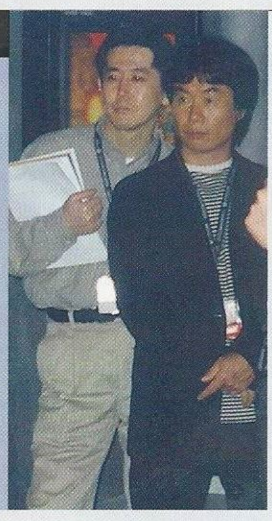
SORTIE : automne 2003

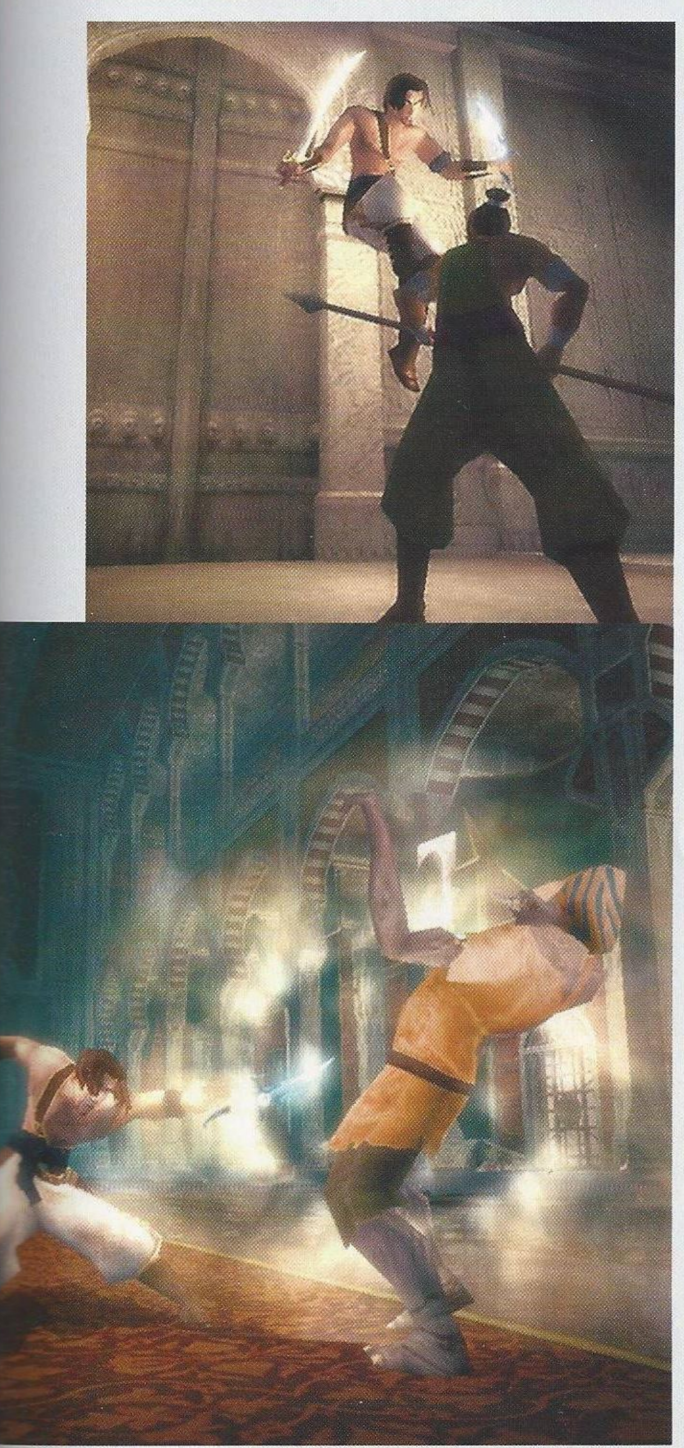
>>> **"Vous aimez les vieux jeux. Alors, je vous propose de revoir Tron. C'est par là..."** >>> (12)

Best of E3 2003 ACTION ADVENTURE

Dépaysant

Nous avons pu assister à une démonstration de The Sands of Time en même temps qu'un certain Shigeru Myamoto. Ce nom vous dit quelque chose ? Eh oui, c'est le créateur de Zelda, Mario et, plus récemment, des Pikmin. Dieu vivant au Japon, star de Nintendo, sa venue sur un stand particulier peut déjà être considérée comme un succès !





GREYHAWK

Mieux que Baldur's Gate ?

Atari compte bien amortir ses accords de licence avec Wizards Of The Coast. Greyhawk vous proposera un nouvel univers de Dungeons & Dragons. Cette fois, ce ne sera pas Bioware, bien occupé avec les add-ons de Neverwinter Nights, mais Troika qui s'attelle à la tâche. Il se pourrait que Greyhawk, avec des graphismes qui tiennent la route, soit un rival sérieux à un jeu mythique comme Baldur's Gate 2. Ce titre reprend le type d'interface de NWN avec une pléiade de sorts. Hallucinant !

SORTIE : fin 2003



21



>>> "Allons voir Conan, maintenant. C'est pas Arnold, mais c'est vraiment pas mal..."

>>> (24)

POSTAL 2

Arnold et Postal

Respect. Il est devant moi. En fait, c'est dur de le voir. Faut se baisser, mais il est bien là ! Arnold, les gars ! Gary Coleman. *"Personne dans la vie ne choisit sa couleur. L'important, c'est d'écouter son cœur..."*. C'est ça aussi l'E3, des gens invités on ne se sait pas vraiment pourquoi. Pour "l'entertainment à l'américaine" sans doute. Sympa, visiblement âgé et éprouvé, mais toujours avec la même bouille. C'est con, hein ! Mais certainement un des meilleurs souvenirs de cette semaine à Los Angeles.

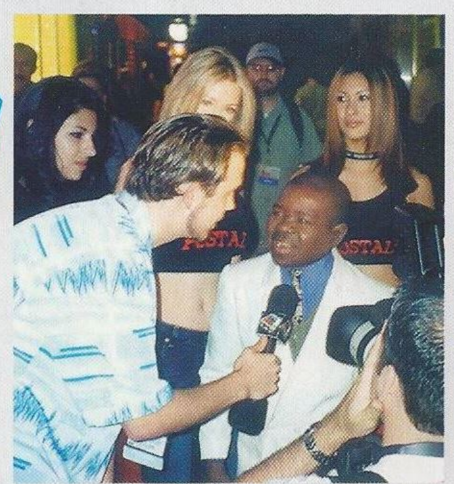
SORTIE : disponible

22



>>> "Vous voulez voir un autre jeu honteux ? Un truc sur Saddam ! Eh oui, ils ont osé..."

>>> (16)







FINAL FANTASY XI

La onzième dimension

L'ADAPTATION DE CETTE SÉRIE N'EST PAS RESTÉE DANS LES ANNALES. EST-CE SUR LE POINT DE CHANGER ?

Ah, Final Fantasy ! Un titre culte sur consoles, mais dont les adaptations laissaient un goût d'inachevé. Voyons un peu ce que nous réserve ce onzième volet ! Même s'il sortira sur plusieurs supports, le prochain Final Fantasy se prête parfaitement au PC, puisqu'il tente d'imposer un univers online. Mais avouons-le tout de suite, l'attente risque, une fois encore, de laisser place à la déception. C'est beau, certes, mais d'une qualité inférieure à beaucoup de ses concurrents. Un gros effort a toutefois été fourni en ce qui concerne l'interface. **Quant au principe même du jeu,** il s'agira tout simplement de vivre dans un monde déjà familier à des millions de gens, en servant la faction de votre choix via différentes missions dont la difficulté ira crescendo. Il sera aussi possible de ramasser un grand nombre de trésors, la plupart servant à la fabrication des armes, des armures, des potions... Ah, oui ! N'oublions pas que, cette fois, on pourra chevaucher des chocobos !



SORTIE : courant 2004

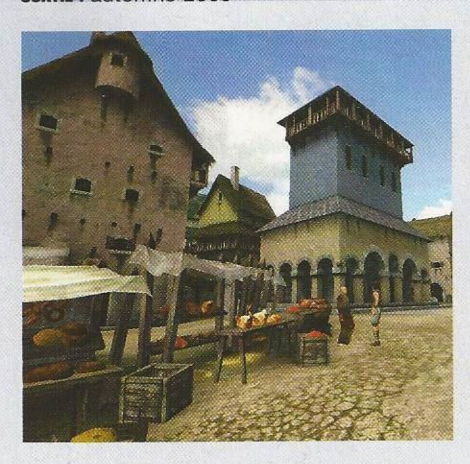
>>> "On touche au but. Mais avant, jetons un œil au surprenant Dark and Light !"
>>> (31)

CONAN

C'est du barbare !

Presque tenue secrète, tant la borne de démonstration sur le stand TDK était mal exposée, la licence Conan arrive. C'est d'ailleurs d'actualité car, pour ceux qui l'ignorent, le prochain film *Conan* est prévu pour 2005. Une collaboration entre les frères Wachowsky et John Milius serait même en pourparlers ! Ce premier jeu n'attendra pas le film, puisque c'est seulement sa suite – déjà prévue – qui sortira en même temps !

SORTIE : automne 2003





>>> "Pour le prochain, on change d'époque, avec Knights of the Temple...
>>> (35)

HITMAN 3

Code barré

Allez, un peu d'improvisation entre deux rendez-vous. L'objectif est simple : souffler et prendre un maximum de bimbos en photo pour décorer les pages et tomber par hasard sur la tuerie du salon, celle qu'aucun autre journaliste n'aura vue. Question "bombasses", je me la donne. Question scoop, les bras m'en tombent. Une affiche Hitman 3 (en grand format) surplombe le stand Eidos. Je file l'info à Cooli. Renseignements pris auprès des attachés de presse, le jeu du tueur au code-barres ne sera pas présenté. Une telle affiche, ça ne fait pas un peu cher pour un truc qui n'existe pas ? A moins que ce titre ne soit dévoilé à quelques personnes seulement... On ne peut pas gagner à tous les coups. Et nous préférons Max Payne 2, de toute façon !

SORTIE : courant 2004





>>> "Après les tueurs à gages, place à la Mafia !"
>>> (2)

SPECIAL E3

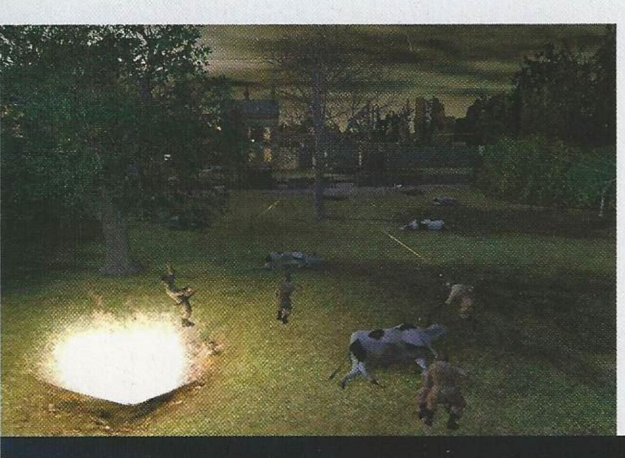
26



L'appel du devoir

AVEC MEDAL OF HONOR, EA A SORTI L'ARTILLERIE LOURDE. ACTIVISION LUI DONNE LA RÉPLIQUE AVEC UNE BOMBE ATOMIQUE.

En signant le projet du nouveau studio Infinity Ward, Activision n'a pas pris de risque. La société est composée d'une vingtaine d'anciens membres de 2015, une équipe responsable d'un certain Medal of Honor. Cette information donnée, vous devinerez aisément quelle est la mission de ce Call of Duty : suivre les traces de MoH, en faisant mieux ! Si la barre peut sembler haute, Infinity Ward compte quelques atouts de poids. Call Of Duty est complètement "*squad based*", ou si vous préférez, "axé sur une évolution en équipe".



Chaque soldat possède ses propres caractéristiques, et votre formation évolue de façon cohérente. Encore mieux : au lieu de recourir systématiquement à des séquences scriptées, l'intelligence artificielle de vos coéquipiers apporte son lot de nouveautés à chaque partie. Il en est de même pour vos ennemis. On peut les voir s'enfuir, se cacher, passer par une fenêtre, lancer des grenades… Mais surtout agir comme un véritable commando. Le top !

Quatre campagnes historiques, avec 24 missions parfaitement liées les unes aux autres, permettent de prendre le contrôle de soldats américain (un para), russe (un fantassin) ou britannique (un commando). Pour chaque camp, il existe une ambiance bien particulière. Alors que les missions anglaises seront centrées sur l'infiltration (ne dit-on pas "la perfide Albion" ?), côté russe, on se retrouvera au sein d'une masse de troupes pour des assauts en frontal.

Techniquement, Call Of Duty utilise une version modifiée du moteur déjà utilisé par Return To Castle Wolfenstein (qui est lui-même un dérivé de Quake 3). A une époque où l'on nous présente un moteur comme celui d'Half-Life 2, tout cela pourrait laisser supposer que Call Of Duty est un peu dépassé. Il n'en est rien. Bien au contraire. Il tient même parfaitement la route. Le parti pris de l'équipe est le réalisme. Notez comment le côté sombre

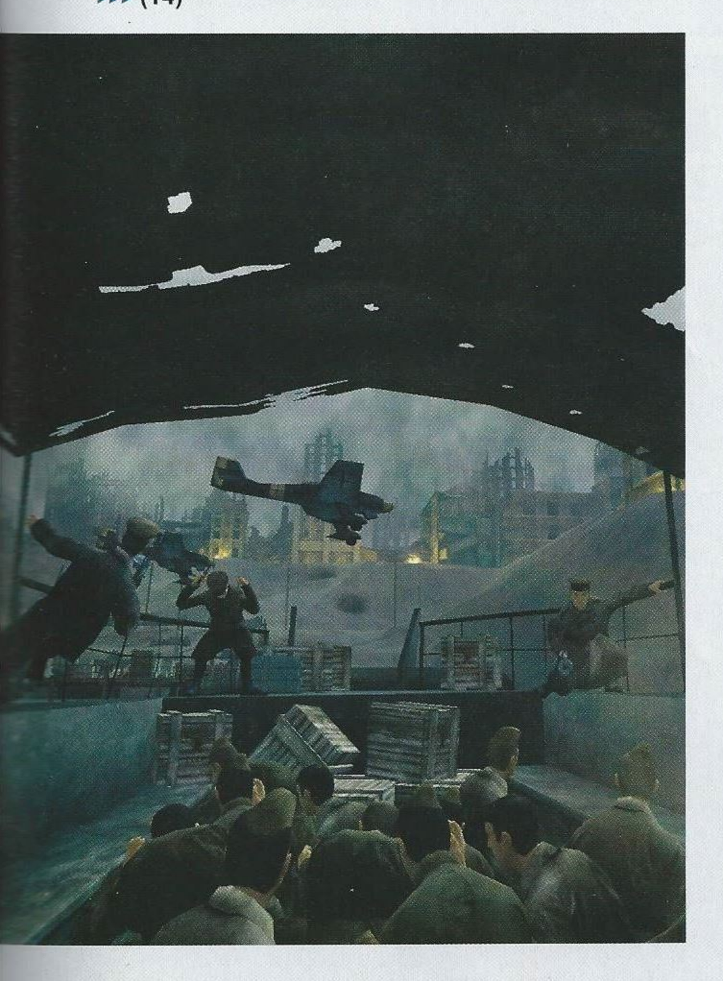


des écrans témoigne de l'austérité de la campagne russe et s'applique bien à Stalingrad.

Si l'on retrouve l'aspect "film à gros budget" d'un Medal Of Honor, Call Of Duty est bien supérieur à tout ce qui s'est vu aujourd'hui dans le genre. On peut même dire qu'Activision va faire un carton. Il sera intéressant de voir la réaction d'Electronic Arts. Pour l'instant, Medal of Honor semble avoir trouvé son maître. Reste à voir le côté Multi qui n'a pas encore été dévoilé, ainsi que la conduite de véhicules. En tout cas, le rendez-vous est pris pour cet automne !

SORTIE : octobre 2003

>>> "Après tant de décibels, je vous propose de découvrir un jeu plus calme, mais prometteur."
>>> (14)



EN BREF

AoM : The Titans. Deuxième couche

Age of Mythology : The Titans sera l'add-on d'Ensemble Studios pour le célèbre jeu de Bruce Shelley. Au programme, une nouvelle civilisation – les Atlantes – mais aussi des unités destructrices : les Titans. Ainsi que des monstres gigantesques rasant tout sur leur passage. Mais ils sont difficiles à créer. ■ Automne 2003

Black and White 2. Pour rugir de plaisir

Cette fois, ça ressemble à un vrai jeu de stratégie. Les données ont été revues à la hausse, aussi bien au niveau du graphisme (comme la rivière de feu, par exemple !) que du gameplay. Et on pourra toujours jouer les pourris. Niark, niark ! ■ Fin 2003

Star Wars Galaxies. Pas vu, pas pris !

Malgré le NDA (Accord de Non Divulgation) toujours actif, on n'a pas pu s'empêcher de vous révéler que le démonstrateur s'amusait à détruire une dizaine de stormtroopers avec son jedi... Crâneur ! ■ Eté 2003

BattleField Command. "Papiiiir, bitte !!!"

Dans la course à la licence pour le prochain film *Superman*, c'est Electronic Arts qui a décroché la timbale. EA devrait bientôt nous permettre d'incarner Clark. Et même après, les droits s'étendant aux suites. ■ Courant 2004

Republic. Charters sur Novistrana

81 %

Oui, ça parle encore de la Seconde Guerre mondiale. Mais il ne ressemble pas aux autres ! Une dose de stratégie, un soupçon de jeu de rôle... et voilà un titre qui s'annonce prometteur à première vue. ■ Printemps 2004

Rome Total War. Roma Victor !



La version romaine de Total War vous bouleversera, tant par sa beauté que par ses améliorations (gestion de troupes...). ■ Courant 2004





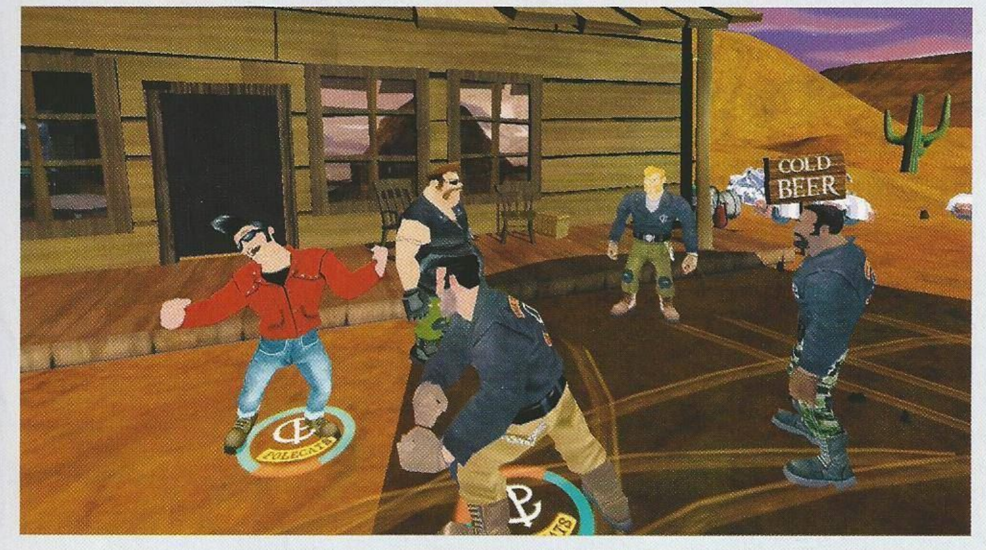
FULL THROTTLE 2

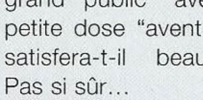
Point'n'Click is dead

LE PLUS CÉLÈBRE DES MOTARDS REVIENT SUR PC AVEC UNE TOUTE NOUVELLE AVENTURE. MAIS ATTENTION, LE MYTHE S'EFFRITE !

Full Throttle 2 est un énorme pari pour LucasArts. La société, qui a consacré le jeu d'aventure à une époque où nos ordinateurs personnels s'appelaient encore Amiga, se devait d'innover. Il n'en sera rien. Cette suite s'annonce comme un énorme gâchis. Et l'on prie tous les jours pour se tromper ! Que l'on se comprenne bien, quelle que soit la qualité du jeu, l'orientation choisie par les développeurs va en hérisser plus d'un. En premier lieu, les vrais fans du jeu d'aventure.

En mixant phases d'action 3D et séquences d'aventure, LucasArts, comme l'indique également une sortie sur toutes les plates-formes consoles, n'entend prendre aucun risque sur ce produit. Du coup, si l'on retrouvera bien Ben, notre biker fétiche, aux prises avec des gangs rivaux, l'écran géant situé dans le couloir du salon paraissait bien trop petit pour nous enthousiasmer. Le côté "arcade grand public" avec une petite dose "aventure" en satisfera-t-il beaucoup ? Pas si sûr...





SORTIE : hiver 2003

>>> "Continuons chez LucasArts avec un nouveau titre de la série Secret Weapons..." >>> (9)

MIDDLE EARTH ONLINE

Seul, ou presque...

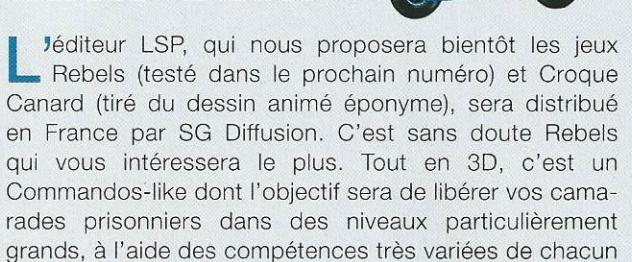
Pour avoir le droit de découvrir Middle Earth Online, il faut montrer patte blanche et franchir quelques barrières. Quoi de plus normal ? MEO est censé être l'une des grandes surprises de l'E3. Malheureusement, le concept n'est pas révolutionnaire. Il semble que certains studios se soient passé le mot pour "transformer un univers online en un jeu Multijoueurs limité à un groupe d'amis". Bref, tout ça manque d'interactivité. Dommage !

SORTIE : courant 2004





>>> "C'est impossible quand on est à "L.A." de passer à côté d'un Warcraft !" >>> (11)

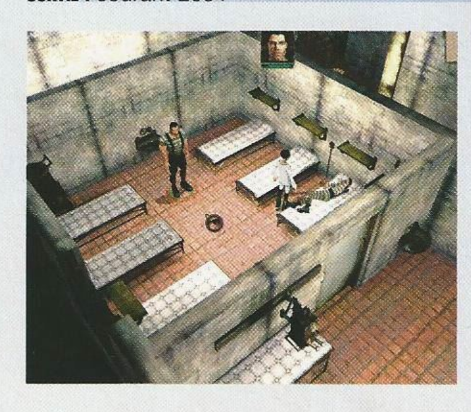


LSP

Le coin du coin-coin

L'éditeur LSP, qui nous proposera bientôt les jeux Rebels (testé dans le prochain numéro) et Croque Canard (tiré du dessin animé éponyme), sera distribué en France par SG Diffusion. C'est sans doute Rebels qui vous intéressera le plus. Tout en 3D, c'est un Commandos-like dont l'objectif sera de libérer vos camarades prisonniers dans des niveaux particulièrement grands, à l'aide des compétences très variées de chacun de vos personnages.

SORTIE : courant 2004





>>> "Allons voir EA ! Y'a toujours un truc bien... Voire deux ou trois. >>> (6)

SPECIAL E3

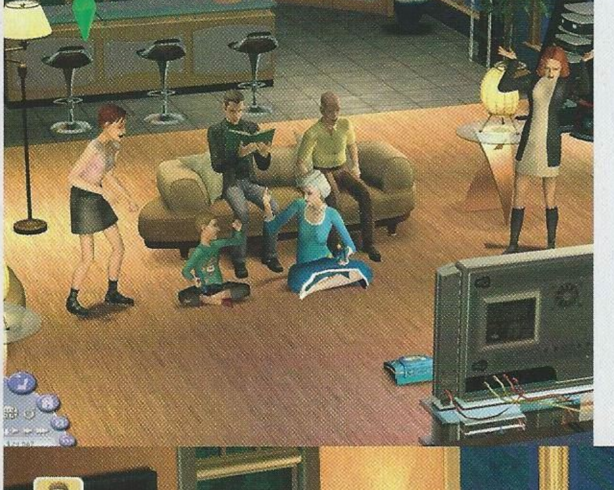


30

Drôle de zoo...

DES SIMS, ON EN A BOUFFÉ À TOUTES LES SAUCES... MAIS CETTE FOIS-CI, UNE TOUTE NOUVELLE GÉNÉRATION NOUS A ÉTÉ PRÉSENTÉE !

Reconstituer virtuellement la famille américaine moyenne, voilà bien un concept sur lequel personne n'aurait misé un kopek il y a quelques années. Et pourtant, le sixième add-on vient d'être annoncé ! Il était tout de même naturel que Maxis songe à réaliser une version plus élaborée et plus complète. De prime abord, le jeu ressemble beaucoup à la version "1.0". Mais en s'approchant un peu plus, on constate que tout est en 3D.



Etonnant : c'est beau, détaillé... mais en 3D ! Techniquement, c'est donc tout bénef'... On nous explique alors le grand concept de cette version : il s'agit de diriger un Sims de sa naissance jusqu'à sa mort, en passant par les étapes marquantes d'une vie : adolescence, mariage, paternité... Dans cet ordre, s'il vous plaît ! Tout reste très moral, même si le thème de l'homosexualité a été évoqué dès le premier opus.

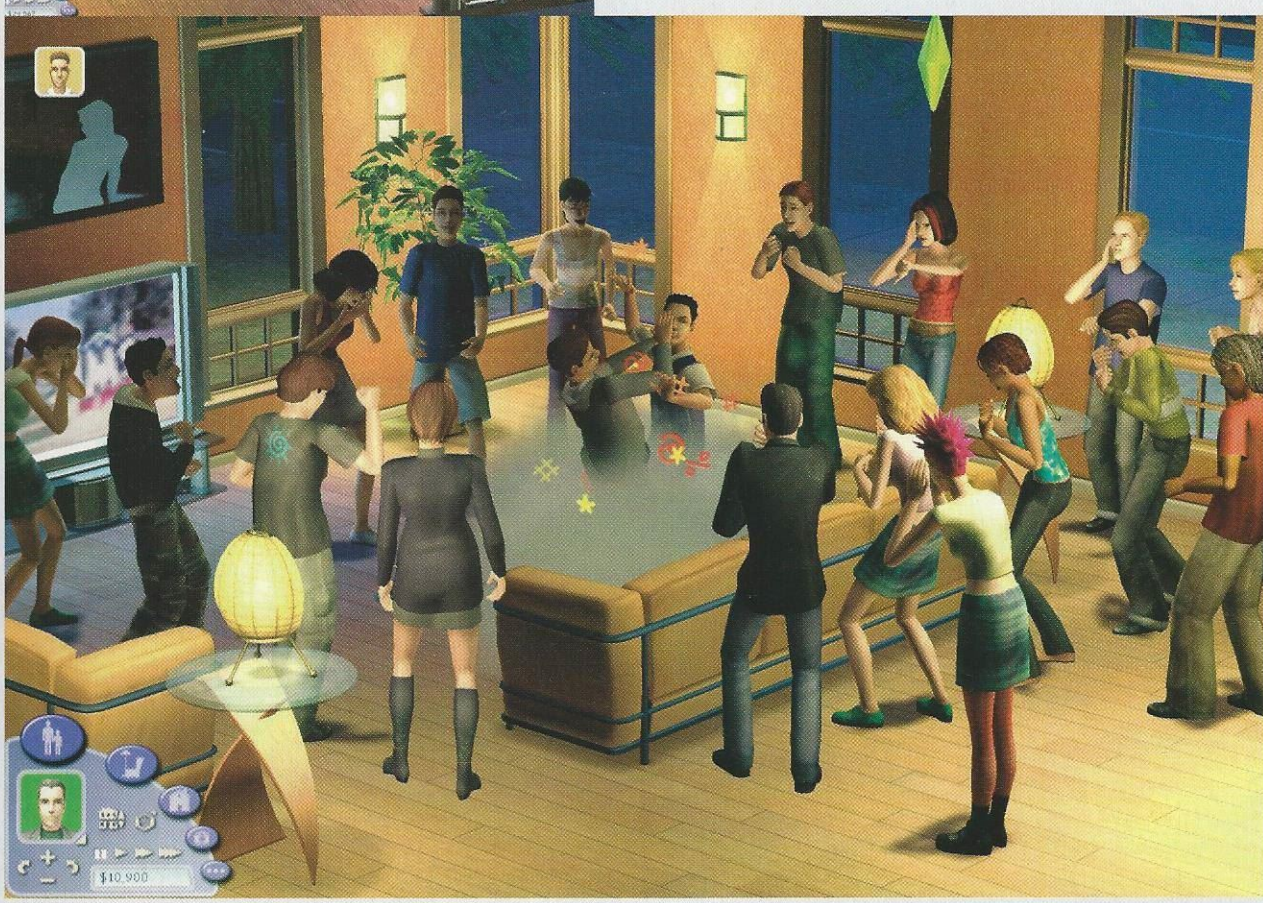
Le côté familial se trouve renforcé, surtout en ce qui concerne la filiation. Maintenant, les ADN de papa et maman forment une soupe qui déterminera l'ADN de la progéniture. Deux parents très sportifs ont de grandes chances d'obtenir une star de football. En ce qui concerne les besoins permanents des Sims, seule la soif a été ajoutée.

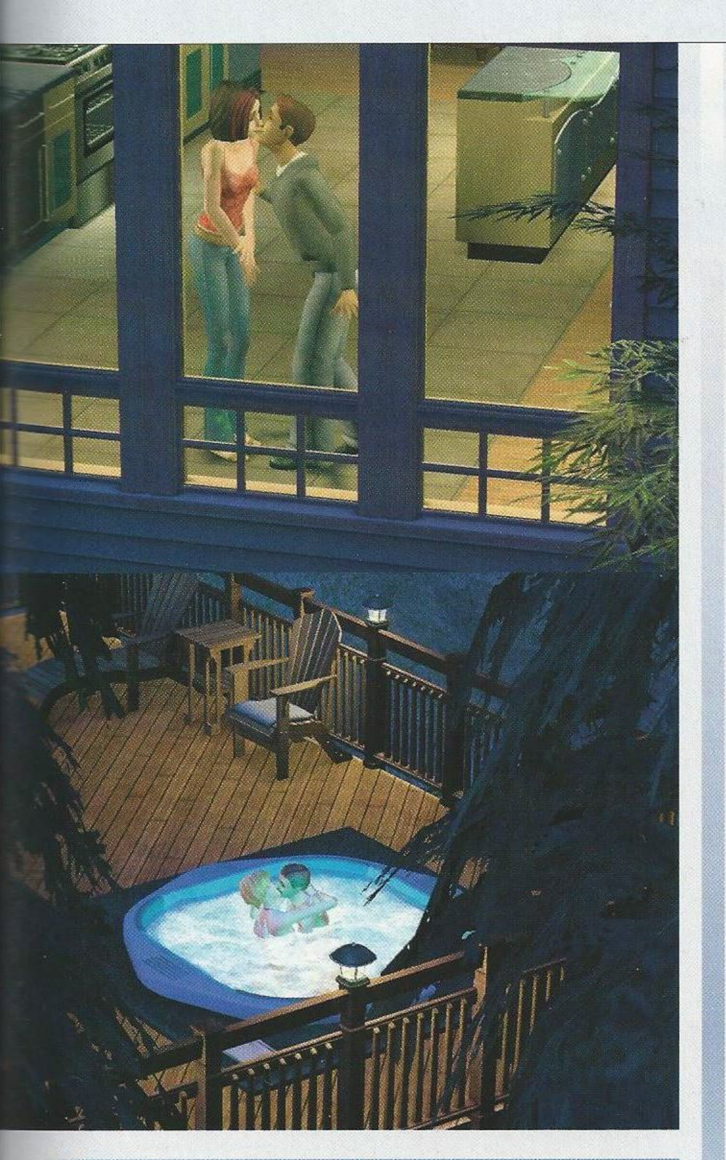
Les interactions sont toutefois bien plus grandes. Il est en effet possible de diriger deux foyers simultanément. Les rencontres entre voisins sont donc entièrement placées sous votre responsabilité. Les animations de chaque personnage s'avèrent encore plus réalistes, on s'y croirait. Will Wright nous en parle dans l'interview.

SORTIE : Début 2004

>>> "Voilà ! Nous en avons fini avec EA. Passons maintenant chez Microsoft, car il présente la version PC de Halo. Vous savez : ce titre terrible sur Xbox."

>>> (33)





QUESTIONS À WILL WRIGHT

Le concepteur de Sim City, des Sims et d'autres bricoles nous apporte quelques précisions sur son nouveau bébé.

Gen4 : Bonjour Will. Pourquoi avoir inventé cette histoire d'ADN ?

Will Wright : *Pour moi, ce sont les Sims qui, dans ce jeu, priment sur le reste. En les suivant tout au long de leur vie, on finit par s'attacher à eux. C'est encore plus captivant.*

Gen4 : Question difficile : combien y a-t-il d'animations dans Les Sims 2.0 ?

W. W. : *On peut avancer le chiffre de 10 000. Mais attention, il faut le nuancer. Le fait de s'asseoir sur un fauteuil pourra par exemple susciter une multitude d'animations en fonction de l'âge de la personne, de son sexe. Un ado plongera dans le fauteuil, un bébé l'escaladera, un papy s'y posera doucement.*

Gen4 : Maintenant, nos Sims vont vieillir. Avez-vous une idée du nombre d'heures moyen, en temps réel, de l'existence d'un Sim ?

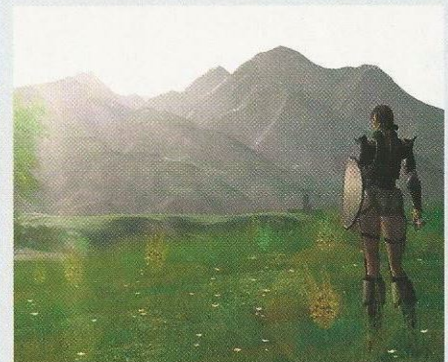
W. W. : *Pas encore. Il faut tester le jeu pour équilibrer le gameplay et intégrer cette donnée.*

DARK AND LIGHT

Une étoile montante

Une simple vidéo était disponible, mais elle donnait déjà un bon aperçu des progrès du jeu, notamment au niveau des graphismes. La qualité des textures appliquées aux personnages est impressionnante, et le zoom, tout bonnement hallucinant. A part ça, une longue discussion avec l'un des personnages clefs de l'équipe nous a confortés dans l'idée que Dark And Light pourrait bien devenir un petit bijou de gameplay, quel que soit votre type de jeu. Restez donc à l'écoute ! Nous vous en reparlerons bientôt, puisqu'on en a fait notre chouchou.

SORTIE : fin 2003



31



>>> "L'heure du bouquet final a sonné. Vous êtes prêts ?"

>>> (46)

TERMINATOR 3

He's back !

Evénement de taille lors de cet E3 : la grande soirée Terminator 3 d'Atari. Outre la présence d'Arnold Schwarzenegger et de Kristanna Loken (T-X, la vilaine méchante), c'est une bonne partie de l'équipe du film – ainsi que pas mal de beau linge (Stan Winston, Mario Kassar...) – que l'on pouvait voir aux côtés de Bruno Bonnell, PDG d'Atari. Comme pour Enter The Matrix, le jeu T3, qui s'appellera Rise of the Machines sur PC, est un complément direct du film. Au programme : 5 minutes filmées par le réalisateur Jonathan Mostow. Et pour ce qui est du jeu, attendons tout d'abord de voir le film.

SORTIE : fin 2003

32



>>> "Après cet entracte, passons chez Microsoft, pour Mythica !"

>>> (4)





HALO

Ne quittez pas !

A QUOI PEUT BIEN SERVIR UNE XBOX, SI SES MEILLEURS TITRES DÉBARQUENT TOUS SUR PC ?

Halo a été le fer de lance de la console verte au lancement du lecteur DVD de Microsoft. Tout le monde était scotché, sauf peut-être les joueurs PC qui avaient déjà vu des FPS dignes de ce nom. De plus, une fois habitué au mariage heureux du clavier et de la souris, il est difficile de retrouver la manette avec plaisir. Mais mettons de côté ces considérations de journaliste défendant son bout de gras PC. Et attachons-nous à Halo. **Dans ce FPS scénarisé,** dont l'ambiance n'est pas sans rappeler *Alien* et *Starship Troopers*, vous exploserez de l'E.T. avec une jolie batterie d'armes, dont certaines sont exclusives sur PC. Il en va de même pour certaines cartes et quelques véhicules. Oui, l'un des charmes de Halo sur Xbox était la possibilité de conduire des véhicules.



En Multi, on pouvait monter à plusieurs dans un véhicule, et agir de façon complémentaire : un conducteur, un ou deux tireurs. Le mode Solo sera sans doute assez similaire à la version Xbox. Mais à plusieurs, il sera possible de s'affronter jusqu'à 16 en même temps ! D'où de nouvelles cartes...

SORTIE : été 2003

>>> **"Pour les nostalgiques, nous allons redécouvrir l'univers de Prince of Persia."**
>>> (20)

NC SOFT

Même parfum

Nous en parlions déjà à propos de Lineage 2, le géant coréen sélectionne ses jeux principalement pour le marché asiatique. Ainsi, on se retrouve face à des gameplays stéréotypés, et clairement pompés sur Diablo. Dans les grandes lignes, affronter l'intelligence artificielle à travers une pléthore de monstres, c'est à ça que se résument City of Heroes (Best of E3 2003 "Online"), Guild Wars et Exarch. Le reste n'est que poésie.

SORTIE : hiver 2003





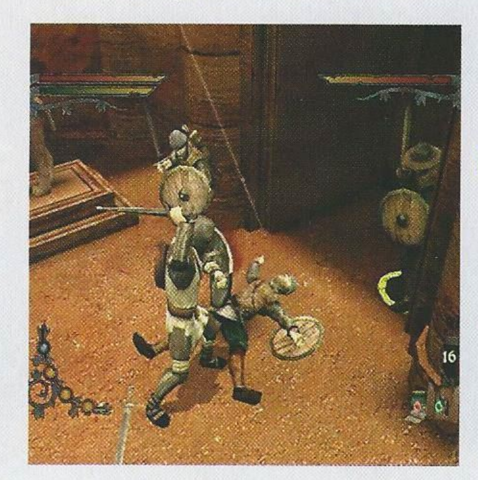
>>> **"En parlant de suite, allons voir celle d'Everquest."**
>>> (19)

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Sans enclave

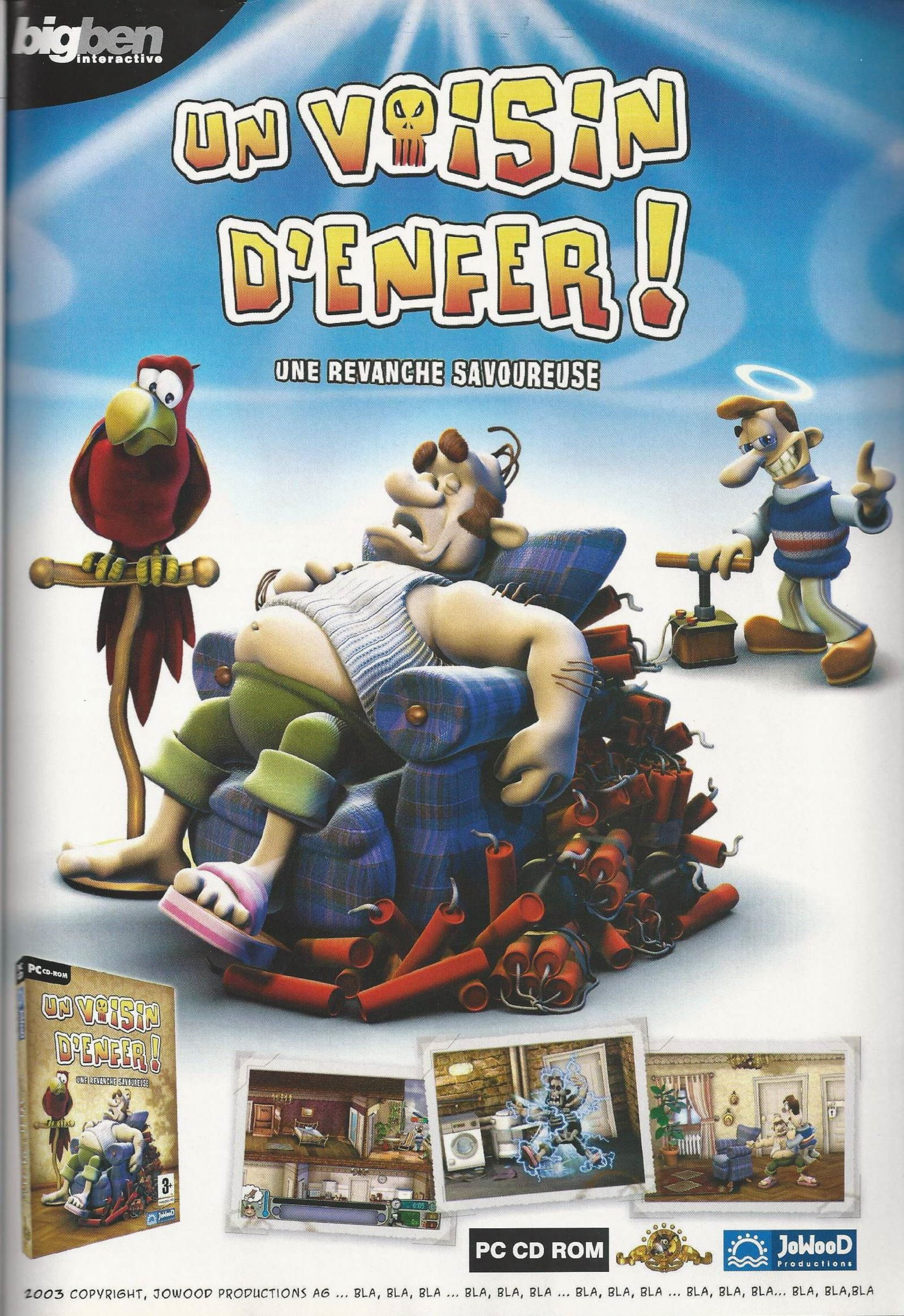
Bonne surprise sur le stand TDK : les Suédois de Starbreeze y présentaient leur prochaine production. Quand on sait qu'ils sont à l'origine d'Enclave, il n'y a pas grand-chose à rajouter sur le concept de Knights Of The Temple. De l'action pure et dure dans un monde heroïc fantasy. Le jeu s'annonce en tout cas spectaculaire, notamment au niveau des animations, impressionnantes ! On attend...

SORTIE : printemps 2004





>>> **"Passons à un jeu dont le succès ne fait aucun doute !**
>>> (26)

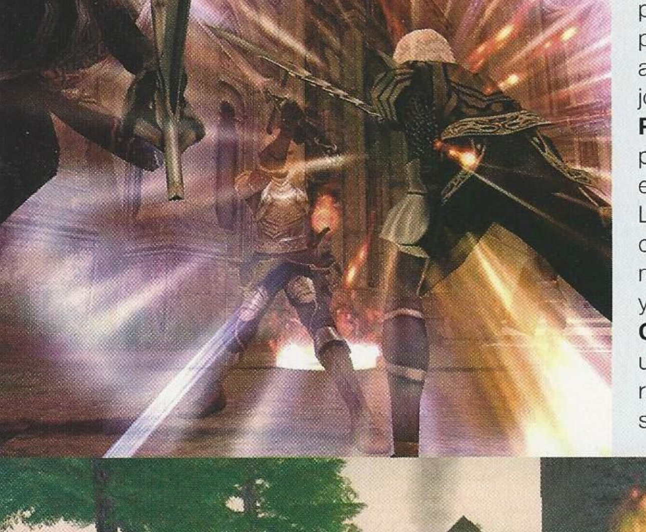

bigben interactive
UN VOISIN D'ENFER !
UNE REVANCHE SAVOUREUSE
PC CD-ROM
UN VOISIN D'ENFER !
UNE REVANCHE SAVOUREUSE
3+
PC CD ROM
JoWooD Productions
2003 COPYRIGHT, JOWOOD PRODUCTIONS AG ... BLA, BLA, BLA ... BLA, BLA, BLA ... BLA, BLA, BLA ... BLA, BLA, BLA... BLA, BLA,BLA



Le dragon coréen

ENCERCLÉ PAR DES GÉANTS COMME VUP ET EA, LE STAND CORÉEN N'EN IMPRESSIONNAIT PAS MOINS GRÂCE À SON GRAND JEU ONLINE !

Déjà entrevu l'année dernière lors du précédent E3, on attendait avec impatience d'en savoir un peu plus sur Lineage 2. NC Soft n'a donc pas lésiné sur les moyens pour mettre en avant son titre phare : écrans géants, acteurs en costumes reproduisant les animations du jeu, un podium où plusieurs joueurs pouvaient prendre les commandes de la bête sous les yeux ébahis de dizaines de spectateurs attendant impatiemment leur tour…



Outre ses graphismes sublimes, l'apparition des montures a vraiment fait sensation. Avec tout d'abord, un dragonnet (sans ailes) sur lequel était perchée une jolie "elfette", puis un dragon, immense et majestueux, surmonté d'une cage en acier protégeant son propriétaire. On a aussi eu droit à une visite guidée des environnements, et même à un combat où un dragon réduisait un orque en pièces.

Fait intéressant : lors d'un affrontement Air contre Terre, le dragon ne peut pas attaquer impunément depuis sa position surélevée, il vient survoler la surface et se mettre à portée de tir de son opposant. Ceci prévenant l'inévitable avantage dont auraient abusé un certain nombre de joueurs.

Pour ce qui est du moteur, celui utilisé affiche de sacrées performances. Aucune zone de chargement ne sépare les espaces de jeu, ce qui est aussi valable pour les donjons. Le personnage se balade de terrains découverts en abîmes caverneux dans une parfaite fluidité, tout en taillant du monstre, encore du monstre et toujours du monstre. Mais y a-t-il autre chose à faire que combattre des créatures ?

Grosse déception : il semblerait que Lineage 2 soit un Diablo-like avec une partie PvP (joueur contre joueur), représentée par des prises de châteaux, mais rien de très social au bout du compte. Les compétences d'artisan ne



sont pas implémentées, et les maisons de joueurs (ainsi que tout ce que cela implique) non plus. Quel dommage ! **Bref, Lineage 2 s'annonce comme un très beau jeu,** mais orienté action, s'aliénant ainsi une partie de la communauté des joueurs online européens et américains. Par contre, ça promet de faire un tabac en Asie. Là-bas, c'est ce qu'on préfère ! Du coup, notre premier rendez-vous se termine sur une fausse note.

SORTIE : fin 2003

>>> "NC Soft, ce n'est pas uniquement Lineage, c'est aussi tout un tas d'autres produits."

>>> (34)



DAoC : Trials of Atlantis. Glou ! Glou !

La présentation de ToA a été de courte durée. Il n'y avait malheureusement pas grand-chose à voir, si ce n'est de jolis paysages, des requins et des avatars qui plongent au-dessous du niveau 0. ■ Hiver 2003

Knights of Honor. A l'attaque !

Ce jeu permet de gérer un empire avec, en toile de fond, l'Europe moyenâgeuse. Une petite dose de Civ, un zeste de Cossacks... Et des combats qui réuniront des milliers d'unités lors des sièges de château ! ■ Printemps 2004

Spellforce : The Order of Dawn. Le premier RPS

Le "*lead programmer*" des Settlers parviendra-t-il à damer le pion au géant Blizzard ? En tout cas, Volker Wertich entend bien nous délivrer le premier RPS (Role Playing Strategy). Ce mélange de stratégie et de jeu de rôle s'annonce vraiment détonant ! ■ Octobre 2003

BF 1942 : Arsenal Secret. Encore plus !

La seconde expansion de BattleField 1942 arrive en septembre. Avec de nouvelles armes basées sur de vrais prototypes, seize autres véhicules, des cartes inédites... On adore toujours autant ! ■ Septembre 2003

Vampires : Bloodlines. Mordant !

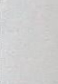
Premier jeu s'appuyant sur la licence du moteur d'Half-Life 2, Vampires faisait plutôt pâle figure face à la création de Valve. Avec cet univers, normal ! Le développement vient juste de débuter. ■ Fin 2004

Alias. Double jeu

Adeptes de la série, réjouissez-vous ! Alias débarque dans l'univers des consoles et, aux dernières nouvelles, du PC. Mais calmez votre joie ! Le jeu, qui restitue bien l'ambiance de la série, ne verra le jour qu'à la fin de l'année aux Etats-Unis. ■ Début 2004

The Movies. On tourne !

Peter Molyneux est sans doute le seul à proposer des concepts originaux. The Movies sera une sorte de gestion d'un studio hollywoodien. Mais après Black & White, on peut se demander s'il s'agit encore d'un jeu. ■ Début 2004



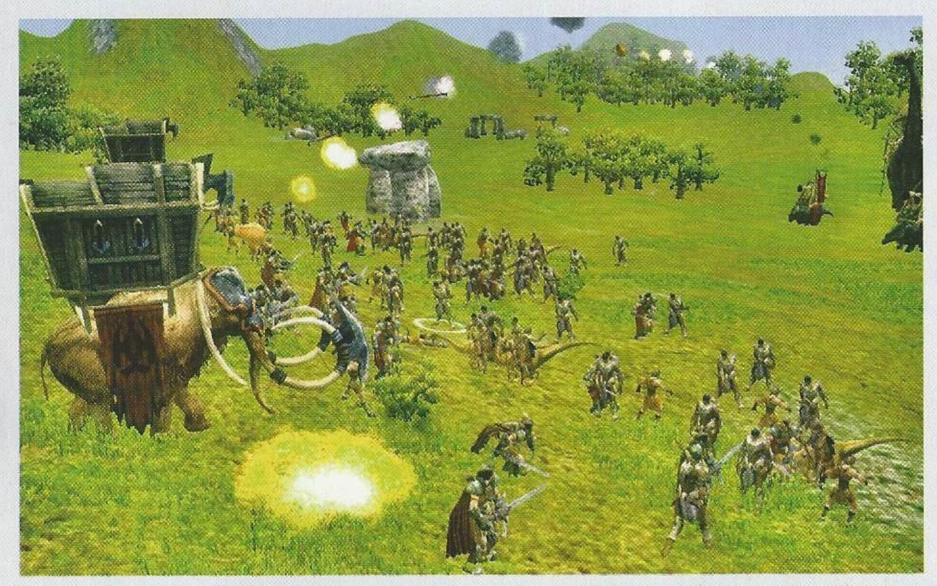


PROJET "X"

La génèse d'un hit ?

ANONYME, MAIS PAS POUR LONGTEMPS... CE JEU N'EN EST QU'À SES BALBUTIEMENTS. MAIS QUE DE BELLES PROMESSES !

Il fallait se rendre sur le stand de Sunflowers pour y découvrir l'une des excellentes surprises de ce salon. Peut-être même la seule. Outre le prometteur Knights of Honor, c'est un jeu de stratégie en temps réel de grande classe qui nous a été dévoilé. S'il n'a pas de nom pour l'instant, on en sait tout de même assez pour en saliver. **Développé par les Berlinois de SEK** (auteurs de Wiggles), le jeu contiendra des héros (comme Warcraft 3) dont on pourra faire évoluer les compétences en fonction des victoires remportées. L'univers conjugue animaux préhistoriques et objets plus futuristes, mais le plus impressionnant reste l'animation, parfaite. Il faut voir tout cet ensemble bouger pour y croire ! Les Allemands viennent de remporter un prix d'animation (Animago) pour ce travail.



Si le projet n'en est qu'à ses prémices en terme de gameplay, le moteur 3D et le design laissent augurer quelque chose de grand. Reste qu'il faudra attendre presque un an pour savourer le tout.

SORTIE : été 2004

>>> "La suite se passe chez Konami. Ce n'est pas PES3, mais ça vaut le coup d'œil." >>> (18)

PILOT DOWN

De la suite dans les idées

Entièrement en *"cell shading"*, Pilot Down possède un scénario vu et revu ces derniers mois, mais apporte des éléments intéressants. Vous incarnez un pilote écrasé en territoire ennemi pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous n'aurez pas simplement à déjouer les plans des Allemands, il vous faudra aussi apprendre à lutter contre le froid et les éléments en général. Au fil de vos réussites, vos compétences s'améliorent : vous maîtrisez mieux les armes, ou vous êtes plus discret, par exemple. Presenté sur PlayStation 2, ce n'est pas super joli... Mais les choses changeront une fois sur PC.

SORTIE : hiver 2003





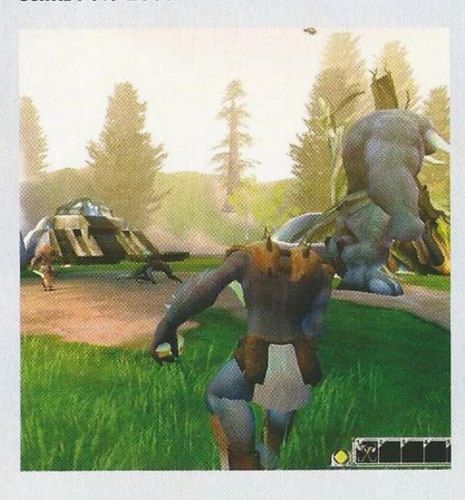
>>> "Tiens, en parlant de guerre..." >>> (17)

SAVAGE

Homme ou bête

A mi-chemin entre l'action 3D et la stratégie en temps réel, Savage impose un gameplay hybride et novateur : les joueurs évoluent dans le même jeu, mais dans des genres totalement différents. Soit en tant que guerrier se battant comme dans un Quake, soit en endossant le rôle de commandant, chargé de déplacer les troupes de joueurs sur une carte à la manière d'un Warcraft 3. Etonnant !

SORTIE : été 2003





>>> Qu'est-ce que je vois à l'horizon ? Mais c'est Horizons." >>> (8)

SELECTION MOREX

Sexy... Très sexy !

SN41G2 SHUTTLE : Un mini-pc enfin à votre niveau !



Les objets que vous possédez reflètent votre personnalité dit-on. Et d'après vous, que penser d'une personne propriétaire d'un petit bijoux comme le SN41G2 SHUTTLE, qui sait allier puissance et beauté dans un même mini-pc ?

Le SHUTTLE SN41G2 est idéal pour les utilisations informatiques de la vie quotidienne. Intégrant le puissant chipset nForce2 de nVidia, ce XPC saura vous faire profiter des toutes dernières technologies disponibles. Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone Shuttle le PC de vos rêves.



Le meilleur spécialiste du Mini PC

SN41G2

- Support des processeurs AMD de dernière génération
- Chipset nVidia nForce2
- GeForce4MX intégrée, AGP8x et Dual VGA
- Double canaux DDR 200/266/333/400 Mhz
- Système de refroidissement heat-pipe « Cooling Engine »



www.shuttle.com

www.shuttle.com



PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

Informations détaillées, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

40

HALO 2

Plein les yeux !

NOTRE MISSION : VOUS ENCOURAGER À HARCELER LES ÉDITEURS POUR QUE LES MEILLEURS JEUX CONSOLES SORTENT SUR PC !

L'entreprise est louable, alors je m'y risque (*"en fait, ils retiennent ma famille en otage, aidez-moi !"*), tant certains titres sont de véritables tueries. A commencer par Halo 2. Le FPS de Bungie Software a fait plus que sensation sur le salon. Il a ni plus ni moins marqué de son empreinte le rendez-vous californien, fort d'un somptueux trailer. En cinq petites minutes, le jeu a montré une incroyable qualité graphique et une stupéfiante richesse d'animation. Sans tomber dans la dithyrambe, Halo 2 est une merveille. Disponible sur Xbox en 2004 et – avec un peu de chance – sur PC un peu plus tard, il peut devenir une cause de divorce reconnue par l'Etat ou faire grossir les rangs des joueurs anonymes. Si vous devez vous battre pour un titre issu du monde des consoles, c'est le moment ou jamais. Après, soit vous achetez une Xbox... soit vous attendez un an la version PC, alors qu'Halo 3 sera déjà présenté. Le cercle infernal de la frustration vous guette. Agissez avant qu'il ne soit trop tard ! Et affichez vos revendications : *"Halo 2 sur PC !"*, *"Halo 2 sur PC !"*...

SORTIE : courant 2004 sur Xbox

>>> "Impressionnant. Et ce n'est pas fini. Ça vous dirait de voir le dernier Star Wars ? >>> (45)



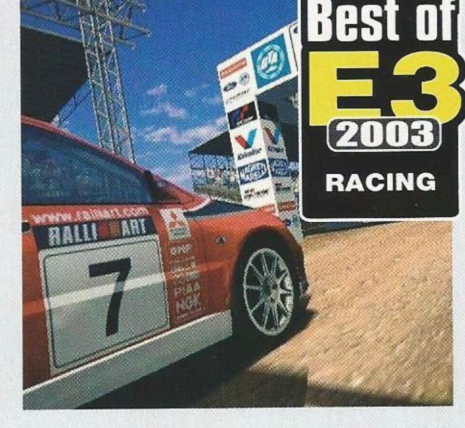
Best of E3 2003 CONSOLE

GRAN TURISMO 4

Roulez jeunesse !

On ne présente pas un titre de cette trempe, même aux aficionados du PC. Crème des crèmes de la simulation de course automobile, Gran Turismo revient pour une quatrième version, encore plus aboutie, tant sur le fond que dans la forme. Réservé en exclusivité aux utilisateurs de PS2, ce titre est sans conteste le meilleur du genre. Seul hic : il doit avoir autant de chances de finir sur vos disques durs que vous n'en avez de lire un édito de Cooli sans faute d'orthographe...

SORTIE : 2004 sur PS2



41



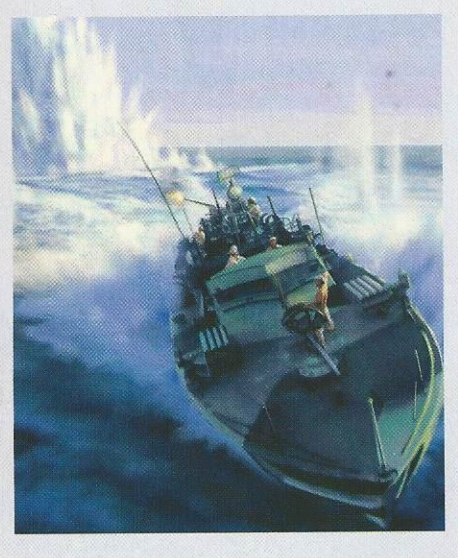
>>> "Eh, mais c'est Tony Hawk..." >>> (5)

MoH : RISING SUN

Un petit tour à Pearl Harbor ?

Scotchés ! Tel était l'état des privilégiés ayant assisté à la présentation du prochain Medal of Honor sur consoles. Rising Sun, nouveau volet de la franchise à succès d'Electronic Arts, fera revivre – aux heureux possesseurs de Xbox, PS2 et GameCube – l'attaque surprise de Pearl Harbor, du côté des Américains bien entendu. Entre les balles traçantes et les éclats d'obus, il faudra venger vos frères de la félonie nipponne, sans faire à première vue dans la dentelle.

SORTIE : fin 2003 sur Xbox, PS2 et NGC





>>> "Tant qu'on y est, on va voir ce que donne ce nouveau FIFA..."
>>> (7)

MARIO KART : DOUBLE DASH

Dieu soit loué

Attendu comme le Messie par tous les intégristes Nintendo, Mario Kart est enfin ressuscité. Le jeu, baptisé Double Dash, reprend toute la liturgie du précédent opus en y ajoutant de divines trouvailles. Désormais, deux enfants de chœur se partagent le kart et disposent d'un nouvel arsenal pour mettre dans le mauvais chemin les autres pécheurs. Saint Mario et Sœur Peach pourront donc unir leurs efforts pour évangéliser les mécréants Bowser et Donkey Kong. Mais sur cette route de la foi, rien n'est joué d'avance. Les voies du seigneur sont impénétrables... Quoi qu'il en soit, dévots du PC, priez dès aujourd'hui le dieu des gamers de bien vouloir, dans sa grande mansuétude, décider Nintendo à développer ce titre sur PC. Je ne vous cache pas que cette entreprise relève du miracle !

SORTIE : fin 2003 sur GameCube





>>> "Toujours sur le stand Nintendo, voici un futur grand hit : Pikmin 2 !"
>>> (44)

PIKMIN 2

United Color of Nintendo

Pikmin, le seul jeu qui arrive à empêcher Léo de manger, se prépare une belle suite pour la fin 2003. Et Léo forcement des fêtes un peu moins gourmandes. Dans cette deuxième édition, Nintendo a approfondi le concept initial, en ajoutant de nouveaux Pikmin, de couleurs et de qualités différentes. Le résultat ne décevra personne, hormis les joueurs PC, qui verront un Pikmin sur leur écran quand Loïc arrivera à la rédac' avant 10 heures du matin.

SORTIE : fin 2003 sur GameCube





>>> "Tiens, un nouveau Pikmin. Ah non ! C'est Arnold sans Willy..."
>>> (22)

REPUBLIC COMMANDO

Le souffle court

Tenu secret jusqu'à la conférence Microsoft d'avant E3, ce nouveau LucasArts a surpris, puis enchanté le parterre de journalistes et de personnalités. Jeu de shoot à la première personne, mêlant coopération et tactique dans l'univers de Star Wars, Republic Commando est un titre à suivre attentivement. Notamment pour tous ceux qui possèdent une Xbox, le jeu étant exclusif pour la console de Microsoft. Mais en serrant les doigts très fort, peut-être qu'il arrivera à glisser sur PC...

SORTIE : 2004 sur Xbox





>>> "On va souffler un peu, avec un titre édité par JP de la Star Ac'..."
>>> (3)

Km 52, Vous venez de perdre votre leader.



Prenez la tête des plus grandes équipes professionnelles et disputez les plus prestigieuses compétitions internationales. Cycling Manager 3, avec ses nombreuses améliorations graphiques, sa nouvelle interface de management et l'intensité incroyable des courses en solo comme en multijoueurs possède de solides arguments pour s'imposer comme l'une des plus belles références du sport sur PC.

Plus de 160 étapes jouables en temps réel, des environnements visuels riches et variés, caméras embarquées, championnats en ligne avec classement des joueurs en multijoueurs, de nouvelles animations réalistes, interfaces intuitives et éditeur... que vous aimiez le jeu de management pur ou la simulation de sport, Cycling Manager 3 est la promesse d'une saison inoubliable.

www.cycling-manager3.com

CD PC






















HALF-LIFE 2

La bombe !

PAS DE GROSSES SURPRISES, PEU DE TITRES ORIGINAUX, BEAUCOUP DE SUITES... POURTANT, L'UNE D'ENTRE ELLES A FAIT SENSATION...

Ce que l'on a pu voir est tout simplement une véritable révolution en matière de First Person Shooter (FPS), même en matière de jeux vidéo. Il y aura un avant Half-Life 2, et un après... En fait, à côté, Doom 3 – "Meilleur jeu de l'E3 2002" – passe pour un vulgaire shareware ! La salle s'obscurcit, l'écran s'allume...

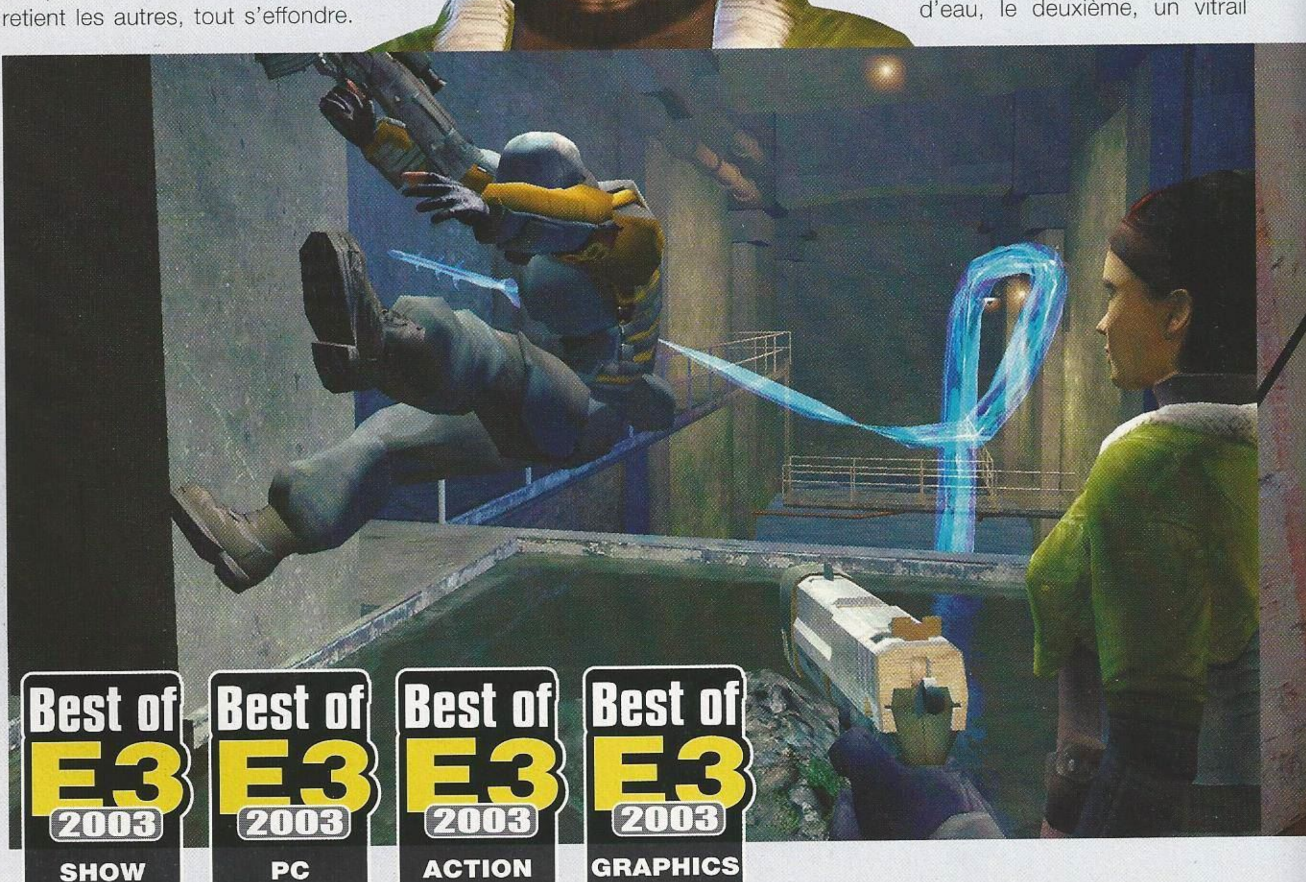
Séquence 1. L'homme à la mallette apparaît tel qu'il était dans le premier Half-Life. La lumière clignote. Et d'un coup, il fait peau neuve grâce au nouveau moteur. Le nombre de facettes servant à le modéliser est tout simplement ahurissant, et permet de retranscrire de nouvelles émotions. Un clin d'œil, un froncement de sourcil, un rictus... Ces mimiques le rendent tantôt sympa, tantôt menaçant... Voire pervers !

La révolution ? Même si toutes ces émotions correspondent à des scripts, il ne faut pas perdre de vue que le moteur du jeu est en temps réel.

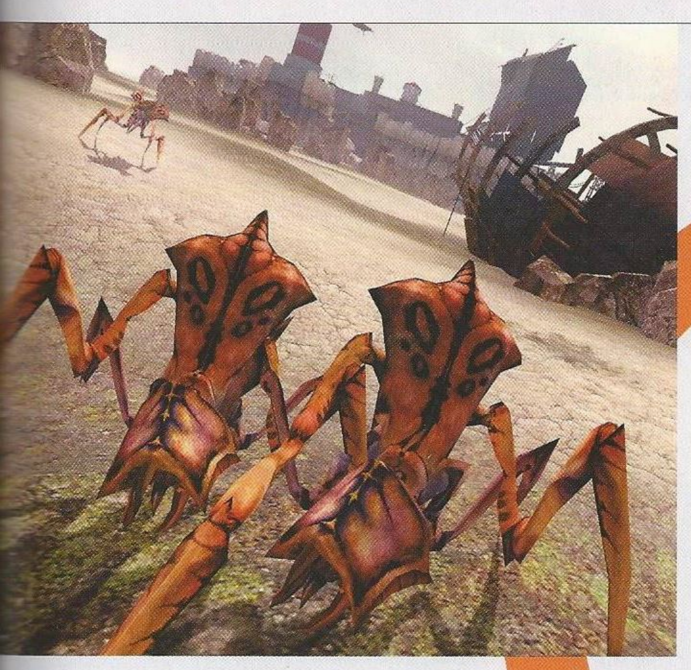
Séquence 2. Le héros arrive dans une salle, sort son flingue et tire sur chacune des planches qui composent une palissade. Les impacts sont parfaitement localisés, et quand ils touchent la planche qui retient les autres, tout s'effondre. En haut de la pièce, il y a une plate-forme et de nombreux barils. En dessous, des pointes surgissant du mur. En tirant sur cette plate-forme, elle laisse tomber les tonneaux. Chacun chute de façon bien singulière, selon son poids, sa trajectoire, les obstacles qu'il rencontre... Petit changement d'arme. Maintenant, le héros possède une sorte de rayon magnétique. Il est possible de prendre n'importe quel élément du décor et de le faire voler. En saisissant un cadavre par une jambe, on peut le faire tournoyer. Mais les articulations humaines sont respectées : le genou ne se pliera jamais vers l'avant.

La révolution ? HL2 n'est pas un moteur comme les autres. C'est une simulation physique. Les objets flottent, coulent... S'ils coulent, c'est en fonction de leur poids. Les interactions entre les objets sont totalement crédibles. Et les articulations humaines n'ont jamais été aussi réalistes. Quant à ce fameux rayon, il s'avère terriblement séduisant : imaginez un peu des mods articulés entièrement autour de cette arme !

Séquence 3. Apprécions un peu les textures. Le héros a les pieds dans l'eau, dont le rendu est absolument magnifique. En avançant, plusieurs grands panneaux tournent sur eux-mêmes. Le premier est un mur d'eau, le deuxième, un vitrail







représentant Gordon Freeman avec un pied-de-biche ! La salle suivante permet de distinguer un homme entièrement composé d'eau, dont on distingue la forme grâce à des flammes du plus bel effet !

La révolution ? On a fait un pas de géant, avec des graphismes similaires à ceux de *Final Fantasy*, le film.

Séquence 4. Poursuivi par des soldats, le héros entre dans une maison, ferme la porte puis la bloque avec une table. Alors, l'ennemi se rabat sur la fenêtre, tire à travers et – ne pouvant vous atteindre – décide finalement de défoncer votre barricade de fortune. Vous fuyez et montez les escaliers. En haut, un autre ennemi vous attend. Avec le rayon magnétique, vous délogez un radiateur fixé au mur, inversez le flux et balancez l'objet avec une violence inouïe. Cette séquence est encore très longue, et met en exergue les forces physiques réalistes. Même le décor constitue une arme potentielle.

La révolution ? L'IA, bien sûr, qui semble s'adapter au moindre de vos choix. Mais jusqu'à quel point ? Le plus amusant, c'est cette arme magnétique qui peut servir de lance-projectiles. En fait, nous n'avons pas tellement l'habitude de nous servir de notre imagination dans les FPS. Les limites de l'IA viendront-elles de nous ?

Séquence 5. Guérilla urbaine. On tue deux types à coups de grenades. L'un d'eux s'envole littéralement et atterrit à nos pieds. La grande classe ! A la fin, un vaisseau ennemi surgit du ciel. Son mode de propulsion semble être une énorme hélice située à l'arrière de l'appareil. En passant au-dessus de nous, les fils électriques bougent dans tous les sens.

La révolution ? Graphiquement, c'est le pied. Tant au niveau des décors que de l'animation. Et tout est cohérent.

Séquence 6. Le héros commence par récupérer des petites boules. Ce sont en fait des appâts à grosses bestioles. Celles-ci peuvent surgir des fenêtres, des trous dans le sol... En lançant ces petites boules sur les ennemis, il est possible de se débarrasser d'eux, mais aussi de faire diversion.

La révolution ? Le sacrifice de Personnages Non Joueurs (PNJ), qui ouvre bien d'autres perspectives en plein combat.

Séquence 7. Poursuivi par un vaisseau ennemi, le joueur prend place dans un buggy. Il se gare dans un endroit où de nombreuses voitures sont déjà broyées. Il se cache derrière les épaves, mais les tirs ennemis les propulsent vers vous.

La révolution ? Comme dans Halo, on conduit des véhicules. Cette partie permet tout de même de comprendre à quel point le moteur est efficace, et ouvert à tous les genres de jeu.

SORTIE : fin 2003



ACTION

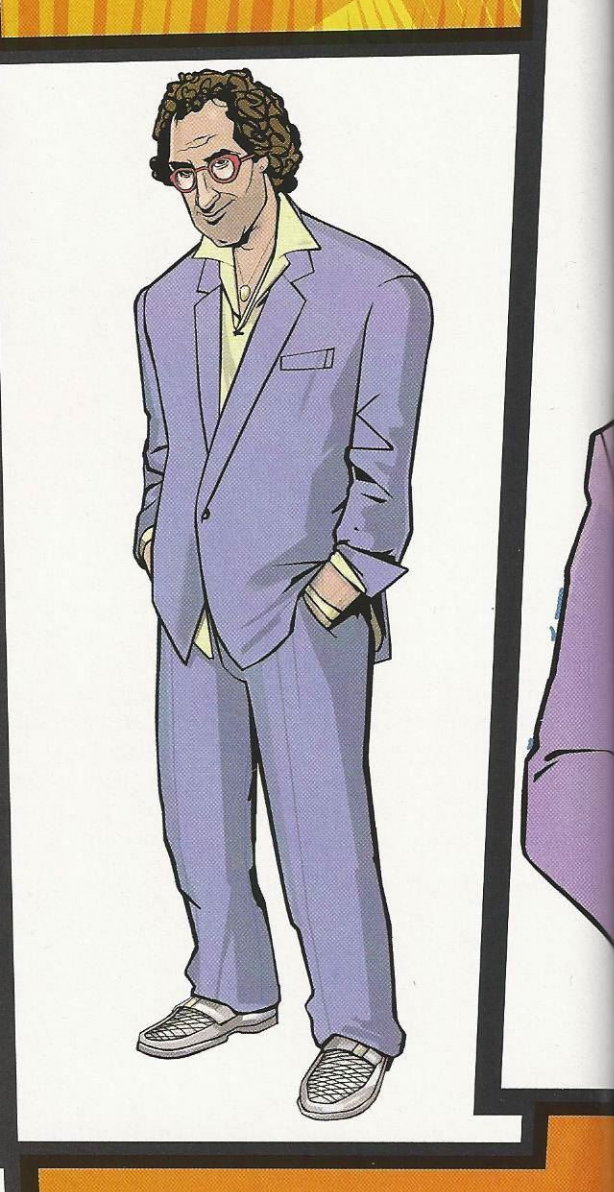
GRAND THEFT AUTO VICE CITY



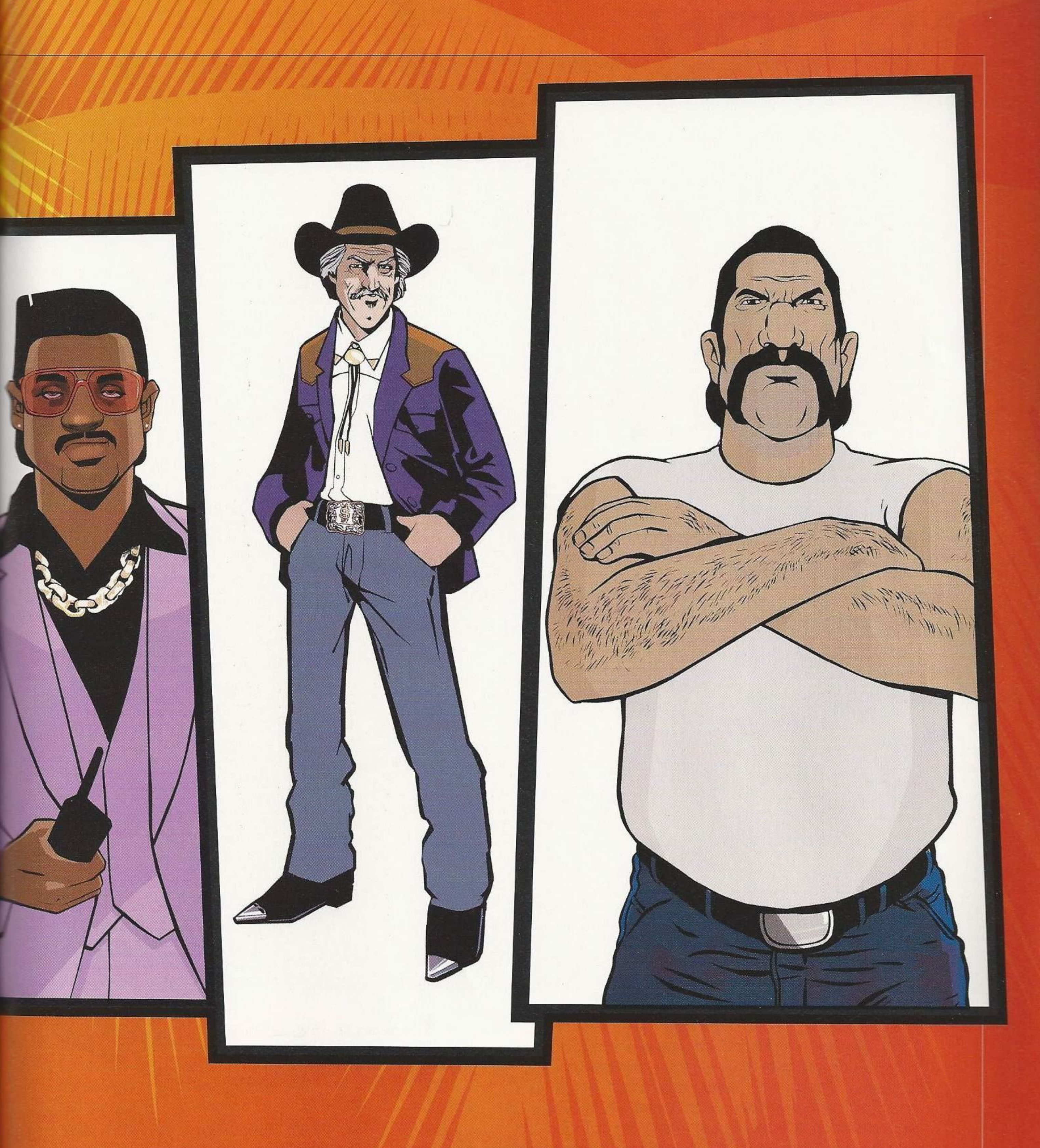
LE JEU

Vous appartenez à la mafia d'une ville de Floride et devrez remplir des missions de plus en plus difficiles, par des moyens plus que douteux.





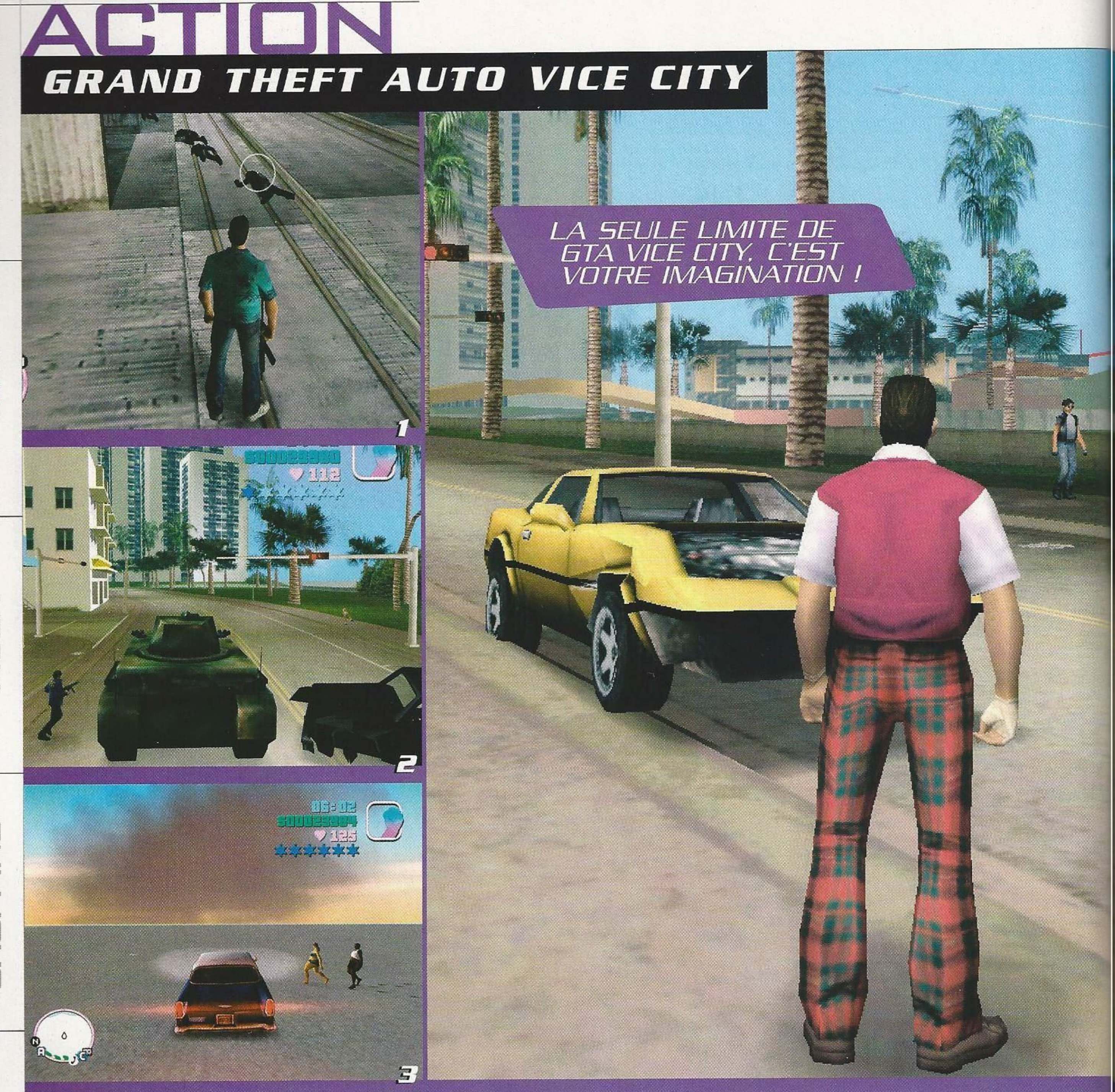
Une ville si tranquille...



SUCCÈS TOTAL SUR PS2, VOICI LA MOUTURE PC DE VICE CITY. DANS L'ESPRIT, IL S'AGIT D'UNE COPIE CONFORME, TOUJOURS AUSSI IMMORALE. DANS LA RÉALISATION, C'EST PLUS BEAU, ET PLUS JOUABLE AUSSI... BREF, L'ÉCLATE TOTALE POUR LES PLUS DE 16 ANS !

ACTION

GRAND THEFT AUTO VICE CITY



Une ville de Floride, des mafieux armés jusqu'aux dents, de la drogue à tous les coins de rue… et l'ambiance si particulière des années 80. Vous incarnez Tommy Vercetti, un petit malfrat "victime" d'un coup monté le laissant sans le moindre sou. Et quand on connaît le bonhomme, des guillemets s'imposent autour du terme "victime". Dans un premier temps, il devra redonner confiance à ses employeurs en vous occupant des tâches ingrates.

Tout au long du jeu en fait, il lui faudra accomplir le sale boulot. Tout d'abord, une précision s'impose. Ce titre n'a pas été conçu pour les enfants. La violence est omniprésente. Il est en effet possible d'écraser des piétons, de voler des voitures, de taper sur des flics, d'embarquer des femmes de petite vertu dans sa bagnole, d'assassiner des gens, de récupérer de la drogue, de prendre un centre commercial pour un stand de tir à la fête foraine… Vous en faut-il davantage ?

GTA Vice City est tout simplement ce qui peut se faire de mieux en matière de portages. Il faut bien avoir en tête que les nombreuses commandes compliquent véritablement l'affaire lorsque l'on joue avec une manette. Or, ici, on a l'impression que le jeu a été conçu pour PC. Toutes les séquences à la première personne (avec une arme de sniper) sont d'une complexité incroyable sur PS2. Cette fois, on les réussit en deux temps, trois mouvements.

Un simple pavé fléché (sans rien d'analogique donc) permet toutes les cabrioles quand on se retrouve au volant d'une voiture ! A vous d'alterner judicieusement entre jeu au clavier (en bagnole) et le très célèbre duo clavier-souris (à pied). Et comme l'interface reste la même (quoi de plus normal, compte tenu de son ergonomie), ce titre s'avère tellement attirant qu'on ne le croirait pas venu de la PS2 ! Rarement un portage n'aura été aussi réussi…



"I want to break free..."
Massacre à la tronçonneuse.

Top inapproprié

Dans le dossier MP3, on peut mettre ses morceaux préférés. Si la musique des années 80 ne vous intéresse pas, si vous pensez que la dernière décennie de chansons françaises a été une véritable catastrophe, au point d'avoir donné naissance, récemment, à la Star Ac', alors achetez les albums *Bénabar* et *Les Risques du métier*. Vous y découvrirez des rapports humains bien plus complexes qu'ils ne le sont dans Vice City !

1 Après l'orage. On ne fait pas toujours dans la dentelle.

2 Cheat code ? Les tanks sont d'une efficacité incroyable, mais ils ne courent pas les rues.

3 Intimité. Il est possible d'emmener des dames dans sa voiture pour remonter sa vie jusqu'à 125.

4 Véhicule polyvalent. Sur un deux roues, il est aussi possible de tirer.

4

GTA est méconnaissable. L'affichage maximum est de 1600 par 1200 avec des couleurs 32 bits. Impressionnant techniquement ! Sans aucun clipping, on se promène dans une ville complexe et détaillée, très colorée aussi, et aux textures soignées. Quant aux divers effets graphiques, ils ont vraisemblablement été revus à la hausse. C'est encore plus flagrant la nuit, lorsque la lumière des lampadaires et des phares de voitures se reflète sur la chaussée mouillée.

Mais Vice City ne serait rien sans ses musiques. Rappelons que nous sommes dans les années 80... Qu'écoute-t-on à la radio ? De la soupe. Eh bien, c'est la même qui nous est proposée en ambiance sonore sur les différentes radios thématiques (pop, rock, hispanique, hip-hop...). Au menu : Laura Branigan, INXS, Mickael Jackson, Nena, David Lee Roth, Blondie... Certains titres sont parfois durs à supporter, et des envies de meurtre peuvent survenir. Mais telle était l'ambiance des années 80. Elle est juste poussée à son paroxysme. De toutes façons, si vous êtes allergiques, mettez vos propres MP3 sur votre disque dur. Ça marche ! Et là, tous les délires sont permis (voir encadré).

Il est très difficile d'estimer la durée de vie de Vice City. Tout dépend de l'intérêt que vous portez au titre. Il faut tout de même bien comprendre qu'il y a un gros squelette : 40 missions, pas toutes obligatoires, et des tonnes de choses à faire. Vous servirez différents caïds, tous plus cinglés les uns que les autres. Diaz est certainement le plus atteint. A chaque cinématique, il casse quelque chose : sa télé (il a perdu au tiercé... et veut couper la tête du cheval), son magnétoscope (il ne marche pas, mais il n'est pas branché).



ACTION

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Cible facile. Sur PC, il est bien plus simple de mettre en joue les ennemis.

1 Loser ! Pour voler une voiture, il faut se placer devant.

2 Course-poursuite. Elles peuvent avoir lieu sur terre et sur mer.

Tous les persos sont attachants, et leur personnalité a été très bien pensée. A côté de ça, vous pourrez accepter des missions supplémentaires rapportant pas mal d'argent. Ces dollars vous serviront à acheter des armes. Mais si vous vous faites prendre par la police, vous les perdrez. Et ça, ça arrive assez régulièrement. Cette fortune vous permettra également de vous faire soigner à l'hôpital (fréquent, aussi). Mais aussi, et surtout, à investir dans une quinzaine d'appartements ou de commerces. Les premiers vous serviront de point de sauvegarde, les seconds vous assureront un revenu assez confortable chaque jour. Si toutefois vous prenez le temps d'y passer. **Les possibilités sont assez nombreuses :** boîte de strip-tease, agence de taxis, usine de crèmes glacées, imprimerie... Ça prend pas mal de temps, et on devient vite esclave du travail. Même s'il s'agit simplement de relever les compteurs ! Pendant ce temps, il y a d'autres choses à faire. Récupérer les paquets, par exemple. Il y en a 100 disséminés un peu partout en ville. Si vous les récupérez tous, le choix sera beaucoup plus important à l'armurerie... Vous pourrez même équiper de mitrailleuses et de lance-missiles votre hélicoptère.

Pour vous amuser, vous pouvez également effectuer des "missions d'intérêt général", en prenant le volant d'une ambulance, d'une voiture de police, d'un taxi, d'un camion de pompiers, voire d'un tank ! Quand vous aurez réussi toutes les missions, vous pourrez courir comme un dératé sans avoir à reprendre votre souffle. Vous l'aurez compris : aucun de vos actes ne sera sans conséquence. Sans tout dévoiler, sachez que l'on peut aussi faire des courses de rue, de l'enduro sur la plage, des cascades en voiture, en moto... Et bien d'autres choses encore !

Et puis, il y a le Freeride. Ce n'est pas un mode de jeu à proprement parler, comme dans Mafia. Mais ça part toujours en vrille. Après être resté concentré des heures, on éprouve parfois le besoin de décompresser. En découpant une voiture de police à la tronçonneuse, ou en essayant de faire des cascades avec un bus. La limite de Vice City, c'est votre imagination. **Léo de Urlevan**

GRAND THEFT AUTO VICE CITY — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Rockstar
ÉDITEUR :	Take 2
LANGUE :	anglais, sous-titré en français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.rockstargames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P2 À 800 MHz ;
128 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	93 %
SON	93 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	91 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	–

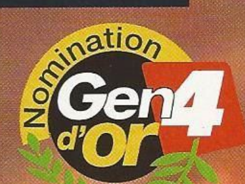
☺
- L'ambiance 80's
- Les courses, les paquets, les cascades
- Attaquer la police à la tronçonneuse

☹
- Pas de Multi, mais ce n'est pas grave
- Des personnages un peu taillés à la hache

93

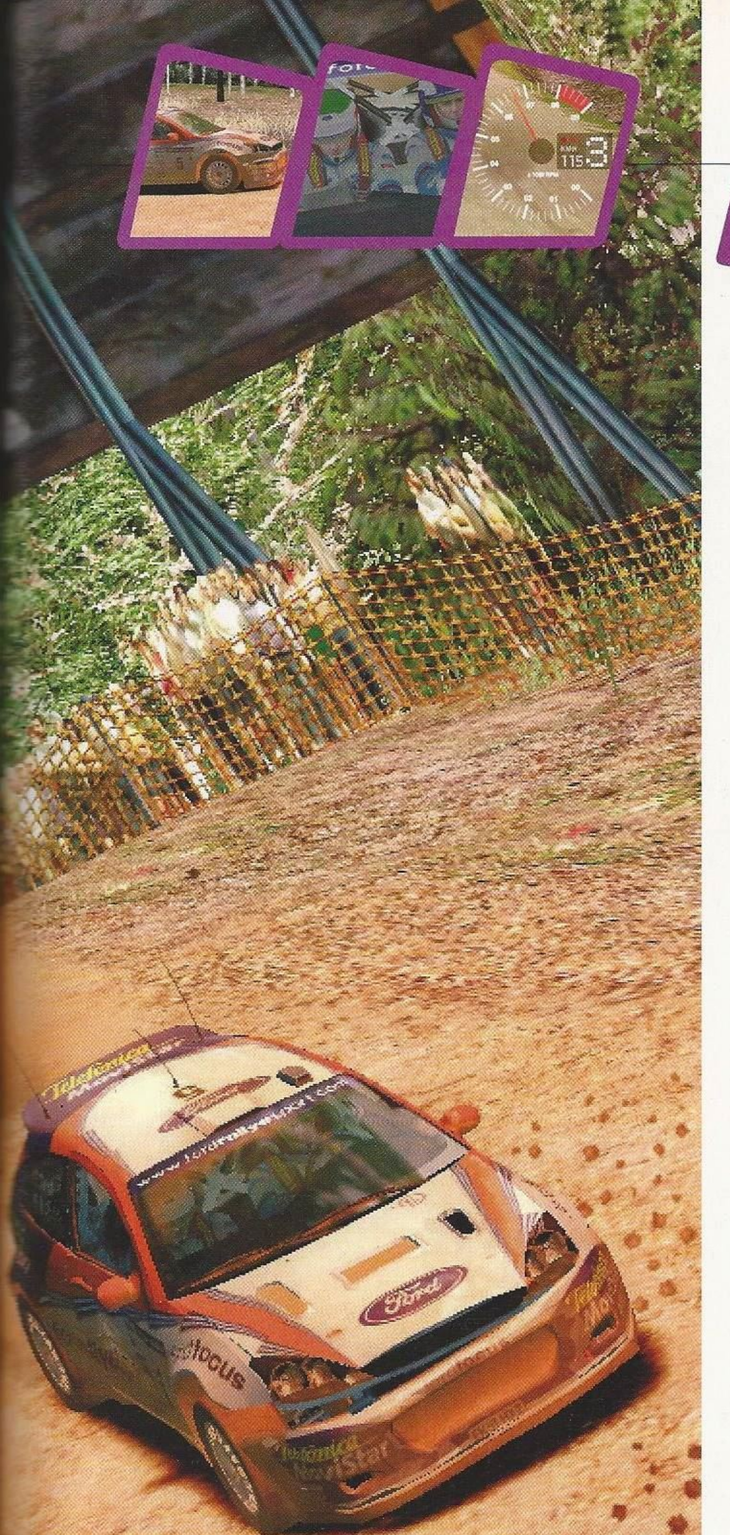
LE JEU

Vous incarnez Colin McRae et devez, au volant de votre Ford Focus, reconquérir le titre de champion du monde des rallyes. Avant de vous ranger des voitures !

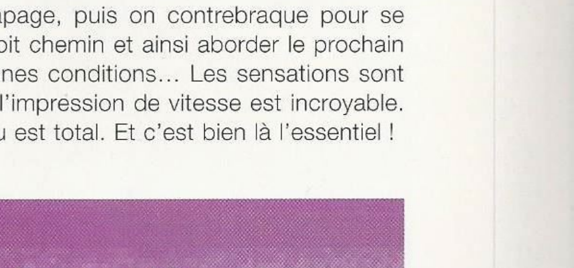


Accrochez votre ceinture !

LE TROISIÈME VOLET DE LA SÉRIE COLIN MCRAE RALLY DÉBARQUE ENFIN SUR PC. ET EN MATIÈRE DE "SIMU", CODEMASTERS N'A RIEN PERDU DE SON SAVOIR-FAIRE...



Rédiger le test de Colin McRae Rally 3 requiert une sacrée dose d'objectivité. Il faut en effet oublier qu'il est sorti sur de nombreuses consoles il y a neuf mois… et que, sur ses supports, le quatrième opus de la série est déjà annoncé pour la rentrée. Que c'est rageant ! Cela dit, au terme de cette période de gestation, Codemasters a donné naissance à un joli bébé. Décrié au moment de sa sortie et jugé moins bon que ses concurrents, ce titre n'en reste pas moins une référence.
Certes, les décors sont un peu moins soignés, mais ils restent d'excellente facture… De toute façon, à 150 km/h sur une route sinueuse et bordée d'arbres, on n'a pas le temps d'admirer le paysage. La carrosserie des voitures n'est, quant à elle, pas impeccable, et elle s'avère surtout moins propice aux reflets, de nuit ou par temps de pluie par exemple. Mais qu'importe ! Dans ce jeu, on vous confie le volant d'une caisse composée de 14 000 polygones… pour qu'elle se détruise petit à petit au fil de vos sorties de route.



La gestion des dégâts est tellement bonne que l'on aurait presque envie de rater un virage… Même si Colin McRae ne joue pas dans la même cour que le mode "Crash" de Burn Out ! Bref, c'est un bonheur de voir la vitre exploser et la portière se déformer sur un dérapage mal contrôlé. Ou, après un freinage tardif, d'admirer avec quel réalisme le pare-chocs se détache et le capot se soulève. Et dans ce cas, mieux vaut passer en vue extérieure (une des trois que propose le jeu) pour éviter de se prendre un autre arbre de plein fouet.
Quant à la jouabilité, on frôle le génie… Une fois de plus. Aux quatre coins du monde, et par tous les temps, la conduite de votre bolide est presque… jouissive ! On donne un petit coup de frein et un petit coup de volant pour partir en dérapage, puis on contrebraque pour se remettre dans le droit chemin et ainsi aborder le prochain virage dans de bonnes conditions… Les sensations sont exceptionnelles, et l'impression de vitesse est incroyable. Bref, le plaisir de jeu est total. Et c'est bien là l'essentiel !

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

Sur les tracés, on voit parfois des trucs assez surprenants, comme un panneau signalant un "Risque de kangourous sur 23 km" ou le mot "ralentir" peint à même le bitume, voire… un rond-point !

Eh, les gars ! C'est un jeu de rallye, on ne va pas rouler à 50 km/h tout de même.







SIMULATION

COLIN MCRAE RALLY 3

1 Tonneau. Il est rare de se retourner dans ce jeu, mais c'est bel et bien possible.

2 Aveugle. En cas de choc frontal, le capot se détache, ce qui rend la conduite bien plus difficile.

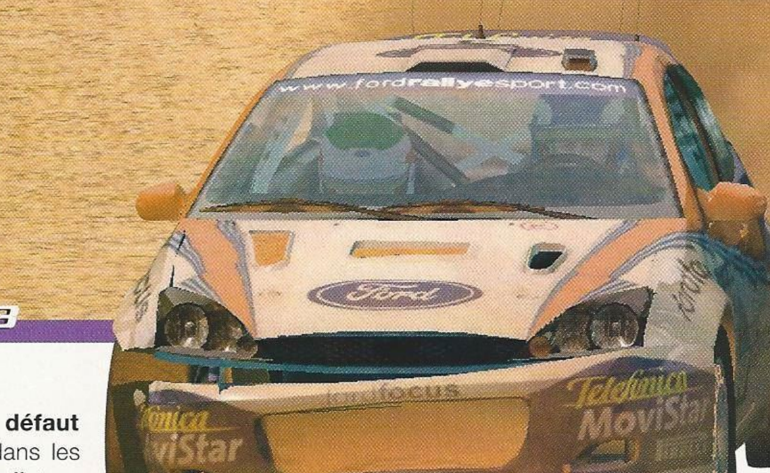
3 Effets. Sur terre, un nuage de poussière s'élève derrière la voiture. Somptueux !



1



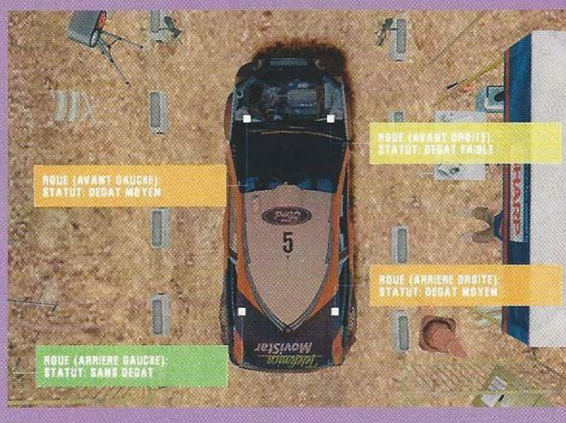
2



3

LES MAINS DANS LE CAMBOUIS...

Après 3 "spéciales", vos mécaniciens font le tour de votre voiture (en piteux état !) et la réparent comme ils peuvent. Avec des pièces d'origine ou celles débloquées au fil de vos succès. Ensuite, vous pourrez régler la voiture comme bon vous semble : frein, pneu, châssis, direction, moteur, boîte de vitesse...



Diagnostic. Après chaque "spéciale", vos mécaniciens regardent ce qui ne va pas... Et réparent ce qui peut l'être !

Reste que cet opus compte un défaut non négligeable qui n'existait pas dans les deux premiers volets de la série. En effet, en raison du contrat qui liait Colin McRae à Ford la saison dernière, le mode Carrière – qui vous met dans la peau du pilote écossais – vous interdit de conduire une autre voiture que la Focus WRC du champion. Alors que le jeu en propose bien d'autres, comme la Subaru, la Xsara ou encore la Punto ! Heureusement, celles-ci sont accessibles dans les autres modes de jeu.
C'est bien là le seul défaut de CMR3. Car le mode Carrière, au volant de la Ford Focus WRC, reste passionnant. Même si, au final, il aurait fallu un peu plus de huit rallyes (tous composés de sept "spéciales") pour rassasier les joueurs. Cela dit, la difficulté est assez élevée. Pour remporter le titre de champion du monde, vous devrez ménager votre monture, les réparations ne s'effectuant que toutes les trois courses. Vous devrez aussi mettre les mains dans le cambouis pour régler la suspension et choisir les pneus parmi les pièces que vous aurez débloquées.
Bref, Colin McRae Rally 3 fait partie de ces titres auxquels on peut jouer des heures sans s'ennuyer une seule seconde. Incontournable, donc !

Socrates

COLIN MCRAE RALLY 3 — ±43€

DÉVELOPPEUR :	Codemasters
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	20 juin 2003
SITE :	www.codemasters.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 700 MHz ; 128 Mo ; GeForce 2

☺
- La jouabilité
- Le fun
- Les sensations

☹
- Le mode Carrière tronqué !
- Des textures assez simplistes
- 1,8 Ghz et 512 Mo recommandés !!!

CLASSEMENT

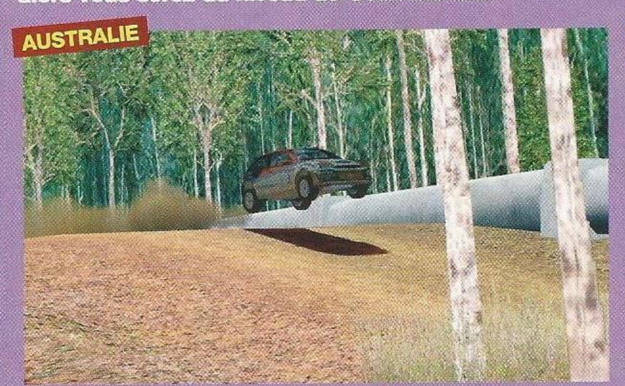
GRAPHISME	84 %
SON	81 %
PRISE EN MAIN	98 %
AMBIANCE	96 %
DUREE DE VIE	95 %
MULTIJOUEURS	90 %



A CHAQUE RALLYE, SES PIÈGES !

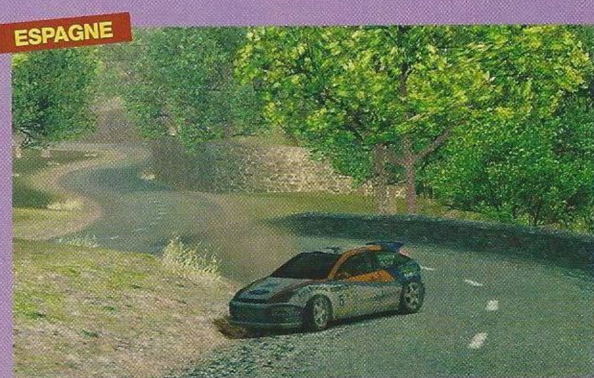
Si le nombre de rallyes peut paraître assez restreint, leur diversité et les difficultés qu'ils proposent mettront vos talents de pilote à rude épreuve... Mais une fois que vous saurez éviter tous les pièges dont ils regorgent, alors vous serez du niveau de Colin McRae.

AUSTRALIE



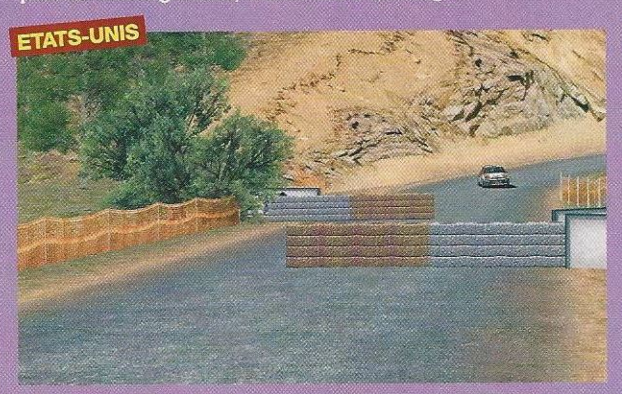
Extrêmement dangereux. Des tracés jonchés de bosses plus ou moins grandes, même avant un virage.

ESPAGNE



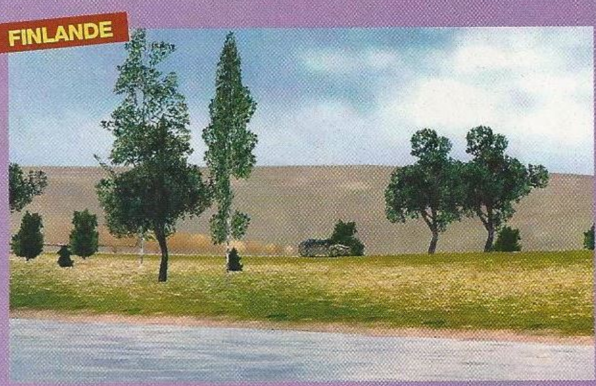
Aïe, aïe, aïe ! Des routes très sinueuses, souvent bordées d'un petit muret et de nombreux arbres.

ETATS-UNIS



La route peut être traître. Des autoroutes (enfin, presque), mais avec des chicanes artificielles assez rudes.

FINLANDE



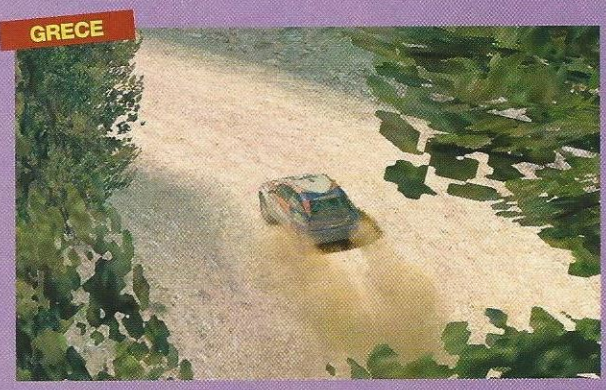
Un œil sur la route. Des décors magnifiques, mais il ne faut pas prendre le temps de les admirer...

GRANDE-BRETAGNE



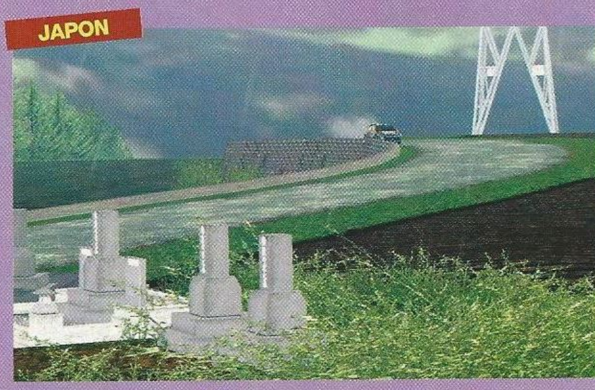
Promenons-nous... Des chemins à travers les bois... et souvent sous la pluie. Très difficile !

GRECE



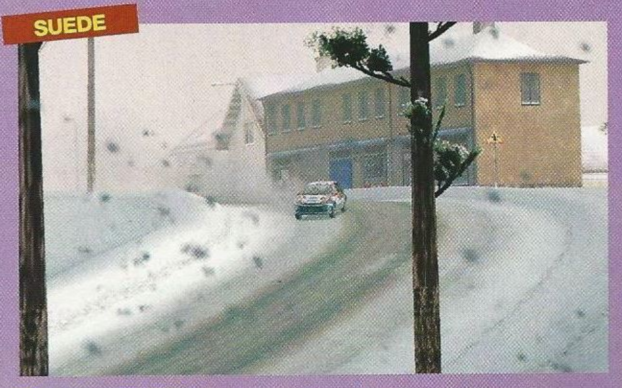
Faites le bon choix ! Des portions extrêmement rapides. Mais avec la montagne d'un côté, le ravin de l'autre.

JAPON



Conduire sous la pluie. Des routes bien dégagées, mais surélevées par moments. Gare à la chute !

SUEDE



Etoile des neiges. Des tracés assez faciles en fait, mais sur la neige... Voire sous la neige !

ACTION
ENTER THE MATRIX

Déchiffrez la Matrice !

LE JEU
Vous incarnez le membre d'un équipage similaire à celui de Morpheus pour sauver Zion d'une invasion certaine. Pour cela, vous disposez d'une batterie de coups spectaculaires. Comme dans le film !

ALORS, QU'EN EST-IL DE CE JEU TENU SECRET JUSQU'À SA SORTIE ? EH BIEN, IL S'AVÈRE PLUTÔT FUN, EN DÉPIT DE SES NOMBREUX DÉFAUTS. DOMMAGE, CAR LA RÉALISATION AURAIT GAGNÉ À ÊTRE PLUS SOIGNÉE.

Ils disaient *"Entrez dans la Matrice !"*. On ne s'est pas fait prier ! Mais depuis, nos illusions se sont envolées : l'originalité du premier a disparu, Neo s'est déguisé en curé comme Don Camillo, Morpheus est devenu l'apôtre de l'inexistentialisme… Il ne nous restait plus qu'à nous rabattre sur le jeu. Nous n'étions pas emballés, surtout après avoir assisté à la projection du deuxième film ! Et en plus, de ce titre se dégage une désagréable odeur d'inachevé. Mais grâce à de bonnes idées et à un gameplay mûrement réfléchi, on ne peut absolument pas crier à l'imposture et affirmer que ce jeu est tout pourri. **Sachez d'abord que ce titre** n'est pas une adaptation du film, mais une histoire parallèle. Ce concept est né de l'imagination même des frères Wachowski, réalisateurs de cette

L'agent Smith.
Ce n'est qu'à quelques niveaux de la fin que l'on peut le battre.



Va y'avoir du sport. Le jeter de policiers est bien plus audacieux que le lancer de nains.

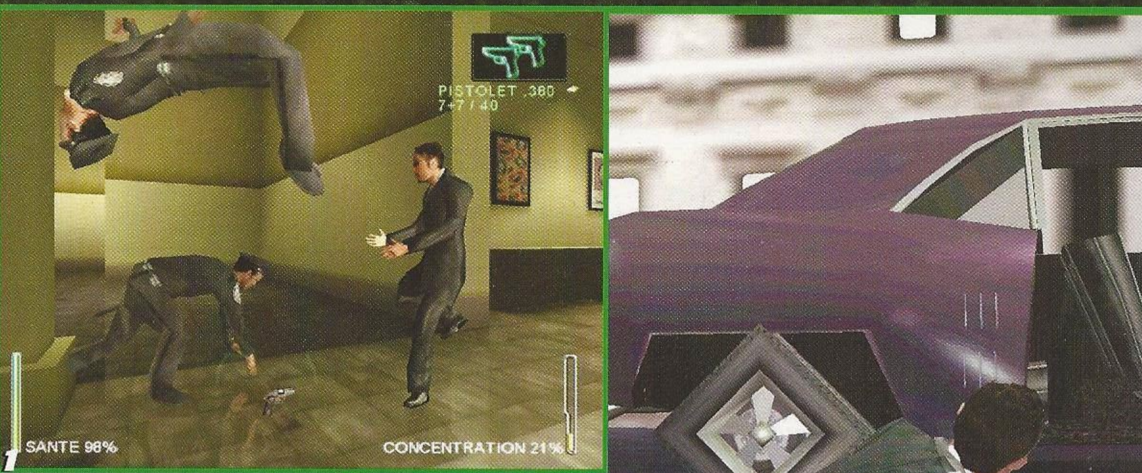
Simpliste. Les seules actions possibles consistent à ouvrir une porte ou à appuyer sur un bouton.

ACTION
ENTER THE MATRIX

nouvelle trilogie. Et à cela, il faut ajouter les *"Animatrix"*, des dessins animés japonais baignant dans le même univers. Certains sont d'ailleurs dispos sur Internet, mais l'ensemble le sera bientôt sur DVD. Chaque support étant complémentaire de l'autre, chaque œuvre enrichira l'univers.

Petit rappel de l'histoire. Les machines ont pris le pouvoir et se servent des hommes comme de vulgaires piles. Ceux-ci sont maintenus inconscients, mais, dans leur sommeil, des vies fictives leur sont suggérées. Heureusement, des hommes se sont réveillés et ont ouvert les yeux sur cette triste réalité. Dans le film, ces héros de la résistance sont les membres de l'équipage de Morpheus. Mais dans le jeu, les protagonistes s'avèrent être sous les ordres de Niobe, un autre capitaine que vous pouvez incarner. Tout comme Ghost d'ailleurs, son second.

Avec le film, l'univers est devenu complexe, mais le jeu reste assez simpliste. Vous devez aller du point A au point B, et cette trajectoire – plutôt linéaire – est encombrée d'ennemis. Un des intérêts du titre réside dans ses cinématiques… Euh, ses vidéos ! Elles ont été réalisées en même temps que le film, et apportent des réponses aux interrogations qu'avaient suscité *Reloaded*. Si vous allez voir *Revolution* (dernier volet de cette trilogie) après avoir fini Enter the Matrix, vous serez sans doute mieux armés.



1 Le vol des poulets Est-ce une adaptation de *Matrix* ou de *Snatch* ?

2 Jeu préhistorique. Il est certain que les graphismes sont moins importants que le gameplay. Mais faut pas abuser !

deux vigiles. Si vous attrapez un garde muni d'une mitrailleuse, vous empoignez son arme, puis l'étranglez avec. **Dans tous ces combats,** il y a un paramètre à gérer : la concentration. Sans elle, vos combats sont assez traditionnels. Avec elle, donner un coup de poing fait voler un garde à plus de 20 mètres. Il est aussi possible de marcher au mur, de faire des pirouettes… Ça rattrape tous les défauts, et l'envie de plonger dans l'univers de Matrix se fait sentir. Malgré des graphismes assez moches, des bugs incessants, des caméras capricieuses…

UN BUDGET IRRÉEL

C'est la première fois que des sommes aussi colossales ont été dépensées pour un jeu. Trois millions d'euros : tel est le budget investi pour la promotion d'Enter the Matrix. Compte tenu du résultat, on se dit qu'Atari aurait été plus inspiré d'agrandir l'équipe de développement… Oui, mais à la fin du projet, elle était quand même composée de 70 personnes en interne ! Sans compter les contractuels et les prestataires de service. Objectif des ventes mondiales : 4 millions d'exemplaires. Quand le marketing prend le pas sur la qualité…



Ce mariage entre cinéma, jeux vidéo et mangas est une grande première. Fantastique, non ? Malheureusement, la réalisation n'est pas du tout au rendez-vous. Et à ce propos, les graphismes ne trompent pas : les personnages sont taillés à la serpe, les textures, bien pauvres, les niveaux, très linéaires, la maniabilité, plus qu'incertaine, et les collisions, catastrophiques. Parfois, on ne voit plus rien tant les caméras sont mal fichues. Tout ça ne concerne bien entendu que les graphismes, mais ils sont tellement importants que c'en est rageant !

A un tel niveau de médiocrité, il ne reste plus qu'à jeter les quatre CD à la poubelle. Mais qui dit Matrix, dit "Bullet-Time"... Ce concept se doit d'être intégré dans cette licence. Et là, ça devient vraiment jouissif. Rappelez-vous tous les combats des films ! Eh bien, il vous est possible de les exécuter, de réaliser votre propre chorégraphie...

Mille attaques composent votre arsenal de coups ! Evidemment, nous ne les avons pas comptées, mais c'est une des qualités avancées par le développeur. On le croit volontiers. Pour éviter de rendre trop difficile la prise en main avec des centaines de combos à apprendre, tout se fait en fonction de l'environnement, de vous, de vos adversaires...

Vous pouvez attaquer de trois façons différentes (coup de pied, coup de poing et prise) et les combiner comme bon vous semble. Admettons que vous vous trouviez entre deux gardes. Donner un coup de pied vous fera sauter, faire un grand écart et assommer les

Quel est donc le problème d'Enter The Matrix ? La licence elle-même. Il suffit de comparer la date de sortie du jeu et celle du film pour le comprendre : il s'agit du même jour. On s'explique donc facilement pourquoi ce soft n'est pas terminé. Petit exemple : les roues des voitures sont carrées. Pas angulaires, mais carrées ! Tous les bugs de collision sont autant de preuves allant dans ce sens. Heureusement, ce qui sauve ce titre de la médiocrité, c'est son gameplay... La seule et unique chose à prendre en considération en fait.

Neo de Urlevan

ENTER THE MATRIX ±55€

DÉVELOPPEUR : Shiny
ÉDITEUR : Atari
LANGUE : anglais sous-titré en français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.enterthematrixgame.com/fr/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 1,2 Go, 128 Mo de ram, 4 Go sur disque dur

☺
- Le "Bullet-Time"
- Le fun des mouvements
- Les vidéos

☹
- Commercialisé, mais pas terminé

CLASSEMENT

GRAPHISME	38 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	65 %
AMBIANCE	85 %
DUREE DE VIE	80 %
MULTIJOUEURS	–

78

GESTION

LES SIMS SUPERSTAR

LE JEU
Une seule ambition pour vos Sims : la gloire dans la mode, le cinéma ou la chanson !



"Nous sommes deux sœurs jumelles..." Christina Aguilera et Miss Diam's, même combat !

Un bijou de testeuse !

POUR TESTER LES SIMS SUPERSTAR, NOUS AVONS FAIT APPEL À UNE INCONDITIONNELLE DE LA SÉRIE, LA RAPPEUSE DIAM'S !

Diam's, elle met à l'amende Suzy... Normal, elle rappe à l'Uzi ! Avec Lady Laistee, la Miss Diamant partage le haut du pavé en matière de rap français conjugué au féminin. A tout juste vingt-deux balais, la môme – essentiellement connue pour ses *"featurings"* (notamment sur la bande originale de *Taxi 3*, ou encore avec Sniper et tout le gratin de la scène) – nous balance sous le label Hostile Records un album coup de poing. Un album *"Brut de femme"*, qui lui correspond parfaitement... Et qui cartonne ! Voilà pour la vitrine. Car dans la vie, Mélanie est une fille comme les autres. Bien dans son temps. Une fille jouant même sur son PC et qui s'est découvert une passion pour les jeux vidéo. Enfin, pour un jeu : Les Sims.

"J'ai également essayé celui avec les avocats, *The Partners*, confie-t-elle. *Je me suis même mise sur Sim City 4, mais ça n'avait rien à voir. Moi ce que j'adore, c'est les Sims !"* Les Sims et rien d'autre ! Ce véritable culte lui a même fait passer plus de 48 heures d'affilée devant son écran. Pour elle, la sortie des Sims Superstar n'est pas un événement mineur. D'après ses propres mots, cette extension est un tout nouveau jeu. Il s'agirait même du meilleur disque additionnel. Ce dernier l'a tellement séduite qu'elle a pris le temps de nous en faire part alors qu'elle était en pleine promo, chez EMI.

"Les deux points forts des Sims *résident dans la relation amoureuse et dans l'évolution professionnelle,* affirme Diam's. *Les Sims Superstar, c'est quasiment un nouveau titre. D'abord, il y a les objets ajoutés. Les objets, ça paraît bête... Mais quand tu joues tout le temps, ta maison reste toujours la même. Là, il y a un nouvel écran Plasma, et plein d'autres trucs. Avec Studio City, tu peux tenter ta chance dans la musique, la mode ou encore le cinéma. Tu vois concrètement tes Sims sur leur lieu de travail, et ils ont chacun une seule ambition : devenir célèbre."*

"Ce qu'il y a de plus distrayant *(surtout pour moi qui suis artiste), ce sont tous les clichés que l'on associe au monde du show-biz. Comme ton attachée de presse qui chasse les fans, par exemple... Tu as des amis presque célèbres, c'est bien de les appeler. On ne sait jamais : peut-être te présenteront-ils d'autres gens célèbres ? Dans la rue, il*

1 La Californie ! Villas de rêve, studios de cinéma, jacuzzis…

2 Superstar. Elles sont reconnaissables à leur petite étoile.

3 Karaoké. Avant d'enflammer Bercy, votre place est ici.

4 Obsession. On est parfois prêt à tout pour la gloire !

> "SUPERSTAR EST LE MEILLEUR ADD-ON POUR LES SIMS"

Diam's. A 22 ans, la rappeuse est une passionnée des Sims.

t'arrive de croiser Christina Aguilera, Marylin Monroe, Avril Lavigne… Ta voiture évolue en fonction du nombre de tes étoiles (qui symbolisent ta réputation). Et pour en compter cinq (le statut de superstar), il faut s'accrocher !"

Et pour ceux qui pensaient quelque peu tempérer l'enthousiasme de la Miss en lui parlant du côté matérialiste du jeu, la rappeuse enchaîne sans tarder. *"Les Sims, ça reflète ta personnalité ! Si tu as envie d'avoir une grosse maison, tu peux l'avoir. Si tu préfères être entouré d'amis, tu peux aussi faire ça. Il y a des gens qui jouent de façon cynique. Moi, j'ai jamais mis une baffe dans le jeu. Si, a une strip-teaseuse qui draguait mon copain… Mais c'est tout ! Ce que j'aime dans les Sims, c'est qu'il s'agit d'un des rares jeux où tu fais vraiment ce que tu veux."*

Il y a une heure que Diam's me parle des Sims Superstar. Mince, elle m'a donné envie d'y jouer, la Miss ! Je tente une dernière question : Et parmi les disques additionnels ? *"C'est le meilleur"*, s'emballe-t-elle. Là-dessus, il faut faire confiance à une fan. Merci encore, Diam's !

Cooli

LES SIMS SUPERSTAR — ±32€

DÉVELOPPEUR :	Maxis
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE :	www.lessims.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 4, 233 Mhz, 128 Mo Ram.

☺
- Nombreux objets
- Studio City

☹
- Les graphismes, qui mériteraient un petit lifting

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	92 %
MULTIJOUEURS	–

92





LE JEU

Vous incarnez la grosse brute verte, et brisez menu tout ce qui vous entoure. Votre but : trouver l'apaisement dans votre vie de super-héros faustien...

Vert de rage !

FINIE LA COURSE AUX "CACHETONS", LES PUBS EN SLIP AU BEAU MILIEU DES CHAMPS... BRUCE BANNER ARRIVE SUR VOS ECRANS !

Ca fait dix ans que Bruce Banner se cache des forces militaires et de toutes les personnes qui voudraient utiliser son incroyable pouvoir à de mauvaises fins. Dix ans qu'il prend soin de ne pas s'énerver, sous peine de voir son corps modifié par les rayons Gamma devenir celui d'un géant surpuissant et incontrôlable, celui de l'incroyable Hulk.



LE NOMBRE DE COUPS EST IMPRESSIONNANT : VRILLE, TORNADE, TIR, PROJECTION...

Un jour, le professeur Crawford le contacte. Pour l'aider, soi-disant... En fait, au cours de ses analyses, le vieillard s'irradie à son tour et se transforme en Ravage, qui est en quelque sorte son alter ego démoniaque. S'ensuit une course-poursuite infernale, avec tous les ennemis mythiques du géant vert.

Est-il vraiment besoin de présenter ce personnage ? Comics, série TV, film... Hulk est déjà culte. Reste simplement à savoir si ce jeu est à la hauteur. Tout dépend de votre relation avec lui, et de ce que vous attendez de ce titre. Le parti pris des développeurs – regrettable – est d'avoir séparé les phases durant lesquelles vous dirigez Bruce Banner ou Hulk.

Quand vous incarnez l'ancien médecin, devenu fugitif, vous passez votre temps à vous infiltrer dans des labos, le plus discrètement possible. On reste tout de même loin d'un Splinter Cell, ces séquences consistant en fait à s'accroupir et à attendre que les soldats passent. On empile trois caisses, actionne deux leviers, résout un casse-tête... Point barre.

1 Final. Au dernier niveau, vous aurez enfin droit au face-à-face avec Crawford. Vengeance !

2 Scénario. L'histoire ne suit pas celle du film, mais est bien plus proche des comics, avec notamment la lutte contre Ravage.

3 Attaques. Hulk dispose de tous ces coups immédiatement reconnaissables. Les fans seront donc aux anges.

4 Hercules. Hulk peut soulever tout ce qu'il trouve : voitures, hélicoptères… Impressionnant, mais transparent.

Le pire, c'est qu'en se faisant repérer (ce qui arrivera souvent, la caméra automatique étant vraiment mauvaise), on se bagarre gentiment et la jauge de calme diminue. Mais quand elle tombe à zéro, Bruce se transforme en Hulk… "Game over." Eh oui, ils ont osé !

Fort heureusement, sur la trentaine de niveaux, vous incarnez le plus souvent le monstre vert. C'est alors un "beat'em'all" comme on n'en avait pas vu depuis longtemps. Une succession de salles où déferlent des vagues d'ennemis. Le nombre de coups est impressionnant : vrille, tornade, tir, projection… Tout ce qui a fait la légende de la bande dessinée !

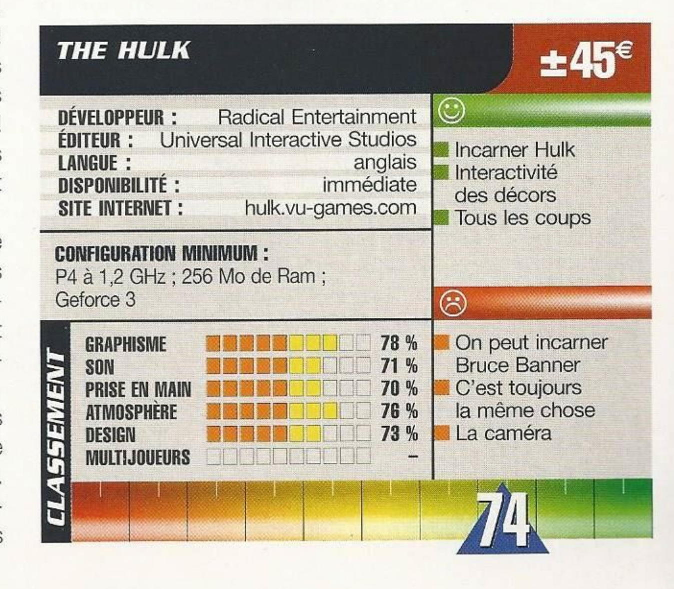
L'interactivité avec le décor est poussée dans ses derniers retranchements : on casse les piliers, les gouttières, les voitures… Même les murs, pour passer à la scène suivante ! En fait, si vous pouvez le voir, vous pouvez le détruire. Et vous pouvez également prendre chaque élément du décor et le détruire.

Hulk peut aussi rentrer en mode Rage… Et là, c'est le carnage assuré ! Des débris de verre, des flammes et des traces sur le sol attestent de la démesure du perso. Et pourtant ! Où cela nous mène-t-il ? La caméra – qu'on ne peut pas contrôler –est honteuse : on ne voit pas les ennemis arriver. Dès qu'un objet cache le héros, il devient translucide.

Ça gâche tout de porter une voiture à bout de bras quand celle-ci est transparente. Hulk est trop gros, et on tape des ennemis pas très malins sans trop savoir comment. Défoulant cinq minutes, mais trop répétitif. De plus, si les personnages principaux disposent d'un "*cell shading*" du plus bel effet, le reste est poussif. Formes cubiques, peu de couleurs… Quant au son, il s'avère plutôt bon : on retrouve la voix américaine d'Eric Bana, monsieur Hulk.

En résumé, il s'agit là d'un bel hommage au héros, mais pas d'un jeu inoubliable. A réserver aux fans qui trouveront beaucoup de bonus intéressants (*making of*, *artworks*, bande-annonce du film) et à ceux qui recherchent "du brutal", sans aucune finesse.

Jérôme



THE HULK — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Radical Entertainment
ÉDITEUR :	Universal Interactive Studios
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	hulk.vu-games.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de Ram ; Geforce 3

☺
- Incarner Hulk
- Interactivité des décors
- Tous les coups

☹
- On peut incarner Bruce Banner
- C'est toujours la même chose
- La caméra

CLASSEMENT

GRAPHISME	78 %
SON	71 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	76 %
DESIGN	73 %
MULTIJOUEURS	–

74

CYCLING MANAGER 3

LE JEU

Vous prenez la direction d'une équipe cycliste et participez aux critériums, aux "classiques" d'un jour, aux grandes épreuves par étapes... Et peut-être même aux championnats nationaux et internationaux !

Schiffrath

Sortez couverts ! Et le casque, c'est pour les chiens !

L'échappée belle

VOICI LE TROISIÈME OPUS DE LA SÉRIE CYCLING MANAGER. UN VOLET COMPTANT DE NOMBREUSES AMÉLIORATIONS !

Ah, la Grande Boucle ! Ses étapes de montagne palpitantes, ses athlètes en plein effort, ses routes noires de monde... Et sa succession de caravanes et de bobs Ricard sur le bas-côté ! Chaque année, le Tour de France rassemble des millions de gens dans tout l'Hexagone. Il y avait là un public qui ne pouvait être ignoré par les éditeurs. Voilà pourquoi Focus n'a pas hésité une seule seconde quand Cyanide lui a exposé son projet.

Fort du succès rencontré par les deux premiers Cycling Manager (près de 80 000 exemplaires vendus), le studio parisien nous livre ici un troisième volet riche en innovations. Plus beau d'un point de vue graphique, plus complet au niveau de ses options, plus proche de la réalité aussi. Pour en arriver là, les développeurs ont tenu compte des critiques formulées par les joueurs lors de la sortie du deuxième opus.

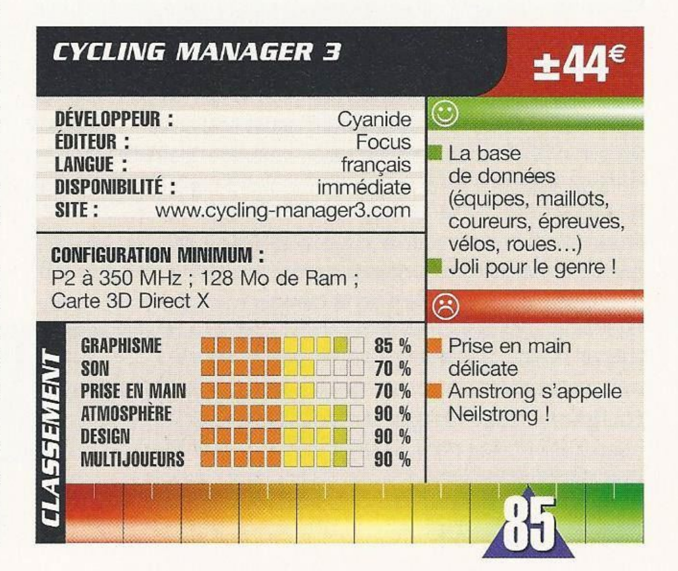
Du coup, tant sur la forme que dans le fond, CM3 s'avère être le meilleur de la série. Au point qu'il pourrait même séduire de nouveaux joueurs, pas forcément fans de cyclisme mais amateurs de sport en général et d'expériences de jeu novatrices. D'autant que graphiquement, le jeu s'avère magnifique. Même s'il faut posséder une grosse bécane pour pouvoir pousser à fond tous les détails.

Cycling Manager 3 vous glisse dans la peau d'un directeur sportif. A vous de sélectionner les coureurs prenant part à une épreuve (critérium, "classique" d'un jour, course à étapes), le matériel à utiliser (cadre en carbone, roue lenticulaire, casque aérodynamique)... Vous pouvez même activer le bonus de motivation pour le régional de l'étape ou le vainqueur de la précédente édition ! Bref, tout est possible. Une fois sur le bitume, il vous faut décider de la tactique à employer (en fonction du parcours et des "incidents" de course), ainsi que du moment des ravitaillements.

La réalisation est digne des retransmissions sur France 2. Il est possible de suivre le gros du peloton, de fixer une caméra sur le leader et sur le groupe d'échappés, de faire apparaître tout un tas d'infos à l'écran (coureur, classements, écarts...). Et pour vous y retrouver, une multitude de raccourcis clavier sont là.

En fait, on pourrait presque dire qu'il s'agit du premier jeu de stratégie sportive en temps réel. Certes, la prise en main est délicate, comme pour tous les jeux de ce genre. Mais une fois habitué aux commandes, on éprouve un immense plaisir à arpenter les routes du monde entier. Et surtout, on se fatigue beaucoup moins devant son écran que sur un vélo.

Socrates



CYCLING MANAGER 3 — ±44€

DÉVELOPPEUR :	Cyanide
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.cycling-manager3.com

CONFIGURATION MINIMUM : P2 à 350 MHz ; 128 Mo de Ram ; Carte 3D Direct X

☺
- La base de données (équipes, maillots, coureurs, épreuves, vélos, roues...)
- Joli pour le genre !

☹
- Prise en main délicate
- Amstrong s'appelle Neilstrong !

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	90 %

85

ENIGMA : RISING TIDE

LE JEU
Vous prenez le contrôle de sous-marins ou de bateaux des flottes américaine, allemande ou japonaise. Passez des torpilles à la DCA, et manœuvrez au mieux pour atteindre votre seul objectif : survivre.

Coup de chance.
Pas facile de viser parfaitement avec le roulis.

Phase réussie.
Les phases à la DCA sont très bien réalisées.

Immersif !

LES SIMULATIONS N'ONT JAMAIS ÉTÉ DES RÉUSSITES TOTALES. COMPLEXES, INACCESSIBLES, SOPORIFIQUES... MAIS PAS CELLE-CI !

Quand on regarde un film comme *K 19*, *U 571*, ou *A la poursuite d'octobre rouge*, on se rend compte que les sous-mariniers ne sont pas des sardines dans une boîte de conserve. Lors d'un affrontement, il y a plein de trucs à faire. Bien connaître l'appareil permet de sauver des vies. Souvent, les connaissances et le talent d'improvisation font la différence. Et certaines simulations très poussées permettaient de se remettre dans un état de stress comparable à celui ressenti dans ces conditions extrêmes.



Franchement, qui y a compris quelque chose ? Les auteurs d'Enigma se sont penchés sur cet épineux problème et ont voulu rendre ce produit attractif. Tout d'abord, en multipliant les combats. Quand on débute une mission, il est inutile de traverser un océan tout entier pour atteindre sa cible. D'emblée, on se retrouve juste en face d'elle, ou à quelques kilomètres seulement.

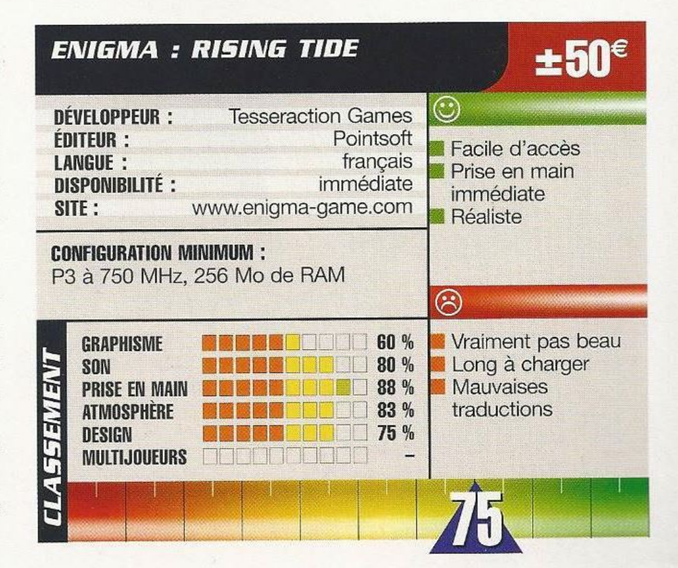
L'interface est un modèle de simplicité : pas besoin de connaître plusieurs centaines de raccourcis clavier pour sortir un périscope. D'une manière générale, la souris suffit à accomplir la plupart des tâches importantes. Tout est donc simple, mais pas simpliste. Et ça, c'est passionnant ! En fait, le fonctionnement de tous les navires est très réaliste.

Les torpilles et les canons mettent un certain temps à se recharger. Logique ! Le navire vire progressivement. Logique ! Bien sûr, c'est une simulation, mais elle reste simple d'accès. Seule la réalisation n'est pas à la hauteur.

Contrairement au rendu parfois très réussi de l'eau dans certains jeux, la mer n'est ici pas très jolie. Et même en mettant des œillères, on ne peut qu'être déçu par tout le reste (modélisations des bâtiments, explosions...). Heureusement, les effets de fumée sont assez beaux. C'est déjà ça ! Le problème, c'est qu'ils provoquent des ralentissements.

Ce jeu aurait été formidable avec des graphismes dignes du gameplay. Pfff !

Léo de Urlevan



ENIGMA : RISING TIDE — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Tesseraction Games
ÉDITEUR :	Pointsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.enigma-game.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 750 MHz, 256 Mo de RAM

☺
- Facile d'accès
- Prise en main immédiate
- Réaliste

☹
- Vraiment pas beau
- Long à charger
- Mauvaises traductions

CLASSEMENT

GRAPHISME	60 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	88 %
ATMOSPHÈRE	83 %
DESIGN	75 %
MULTIJOUEURS	–

75

EXPRESS

SPORT



Compil'. Vous vous installez dans le baquet d'une Formule 1 et prenez part à l'une des quatre dernières saisons.

F1 CHALLENGE '99-'02 — ±53€

DÉVELOPPEUR :	Electronic Arts
ÉDITEUR :	EA Sports
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	26 juin 2003
SITE :	www.easports.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P2 à 233 MHz ;
128 Mo Ram

☺
- Des graphismes soignés
- Une difficulté modulable
- Quatre saisons en un titre

☹
- Le mode Carrière, cœur du jeu, a été supprimé pour cette adaptation. Une honte !

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	90 %
AMBIANCE	90 %
DURÉE DE VIE	85 %
MULTIJOUEURS	NT

50

Formule tronquée

LE MODE CARRIÈRE A ÉTÉ SUPPRIMÉ. IL NE S'AGIT DONC QUE D'UNE COMPILATION. PFFF !

Jamais un portage n'aura été aussi honteux. Non pas que la réalisation soit mauvaise, bien au contraire... Mais parfois, des mecs prennent des décisions qui nous dépassent ! Sur consoles, ce titre s'appelait F1 Carreer Challenge. Et pour cause, il vous permettait d'incarner un pilote en 1999, de vous faire une réputation dans le paddock et d'être ainsi recruté pendant l'été par une autre écurie, plus prestigieuse. Or, sur PC, ce mode – véritable cœur du jeu – a disparu. Il ne s'agit donc que d'une compilation regroupant les saisons 1999, 2000, 2001 et 2002, avec le moteur du dernier nommé. Techniquement, ce titre est donc bon. Mais comparé à ses aînés sortis sur d'autres supports, l'ensemble paraît bien vide ! **Socrates**



STRATEGIE

Roi de la montagne. Les campagnes historiques vous mènent une fois de plus à la conquête de l'Amérique.

AMERICAN CONQUEST : FIGHT BACK — ±35€

DÉVELOPPEUR :	GSC Game World
ÉDITEUR :	Focus Home Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.aconquest.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P2 à 233 MHz ;
128 Mo Ram

☺
- Un produit soigné
- Nouvelles nations et unités

☹
- Pas de mise à jour à moindre coût pour tous les possesseurs d'American Conquest

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	90 %
AMBIANCE	95 %
DURÉE DE VIE	90 %
MULTIJOUEURS	95 %

82

L'Empire contre-attaque

EN ATTENDANT COSSACKS 2, VOICI UNE EXTENSION POUR "AC" !

Le studio ukrainien a pris une décision peu commune : faire de la première extension d'un jeu un *stand alone*. Etrange ! Ceux qui possédaient déjà American Conquest vont faire la gueule ! En revanche, ceux qui pensaient l'acheter pour y jouer en Multi seront comblés. Ils profiteront à la fois de nouvelles nations (cinq au total), des cinquante unités qui les accompagnent, et d'un tout nouveau mode praticable seul ou à plusieurs. Son nom : "Champs de bataille". Son principe : deux armées s'opposent, chacune disposant de troupes préétablies. Vous avez trente secondes pour choisir les améliorations de celles-ci avant le coup d'envoi. Ensuite, tout est une question de stratégie, l'aspect économique étant absent. **Loïc Claveau**

ACTUCES

Sur PC, la mode est au cinéma !

"TU PENSES QUE TU AS DE L'ASTUCE ?" C'EST PAR CES MOTS QUE TYLER DURDEN A ENGAGÉ LA CONVERSATION AVEC LE HÉROS DE *FIGHT CLUB*. ON VOIT OÙ ÇA LES A MENÉS. ENTRETEMPS, ILS AURONT VÉCU UNE BIEN BELLE AVENTURE, PLEINE DE TENDRESSE ET D'AMOUR. TOUT ÇA GRÂCE À L'ASTUCE.

LÉO

Enter the Matrix

Testé sur la finale française

Dans le menu principal, allez dans la partie "**Piratage**" et tapez "**CHEAT**". Un message vous apprendra que le code est valide et la commande **CHEAT** s'ajoutera aux autres. Il ne vous reste plus qu'à entrer les **codes** suivants :

CHEAT 0034AFFF
Puissance de feu maximale

CHEAT 1DDF2556
Munitions infinies

CHEAT 69E5D9E4
Concentration infinie

CHEAT 7F4DF451
Santé infinie

CHEAT 13D2C77F
Niveau d'entraînement ouvert en sauvegardes

CHEAT FFFFFFF1
Invisible pour les ennemis

Attention, votre clavier est en **QWERTY**. Pour obtenir un A, il faut donc taper Q.



GTA Vice City

Pendant une **partie**, entrez simplement les **codes** suivants :

THUGSTOOLS
Certaines armes (dont le lance-flammes)

PROFESSIONALTOOLS
Certaines armes (dont l'Uzi ou le bazooka)

NUTTERTOOLS
Certaines armes (dont la Gatling)

PRECIOUSPROTECTION
100 en armure

ASPIRINE
Santé à 100

LEAVEMEALONE
Baisse le niveau de recherche

LIFEISPASSINGMEBY
Accélère le temps (à retaper pour arrêter)

BIGBANG
Les voitures explosent

PANZER
Un tank apparaît ! Amusez-vous !

GETTHEREAMAZINGLYFAST
Voiture très rapide

MIAMITRAFFIC
Plus de voitures

Testé sur la finale française

The Hulk

Pendant le **jeu**, trouvez un **ordinateur** et entrez les **codes** suivants :

SANFRAN
Ouvre une cinématique

PITBULL
Ouvre une cinématique

FIFTEEN
Ouvre une cinématique

NANOMED
Ouvre une cinématique

Dans le **menu principal**, allez dans les options et entrez ces codes (commencez par **Entrée**) :

GMMSKIN
Invulnérabilité

FLSHWND
Régénération plus rapide

ANGMNGT
Colère infinie

GRNCHTR
« Continues » infinis

HLTHDSE
Vie de Hulk deux fois plus importante

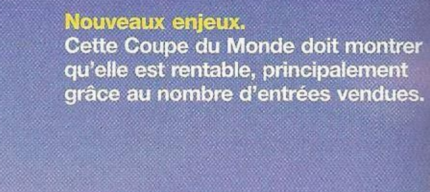
FSTOFRY
Tuer en un coup

TRUBLVR
Ouvrir tous les niveaux

Testé sur la gold française



COUPE DU MONDE



Nouveaux enjeux.
Cette Coupe du Monde doit montrer qu'elle est rentable, principalement grâce au nombre d'entrées vendues.



L'ultime test

QUE FAITES-VOUS DU 8 AU 13 JUILLET ? RIEN ? VENEZ AU FUTUROSCOPE DE POITIERS POUR SUIVRE LA COUPE DU MONDE DES JEUX VIDÉO !

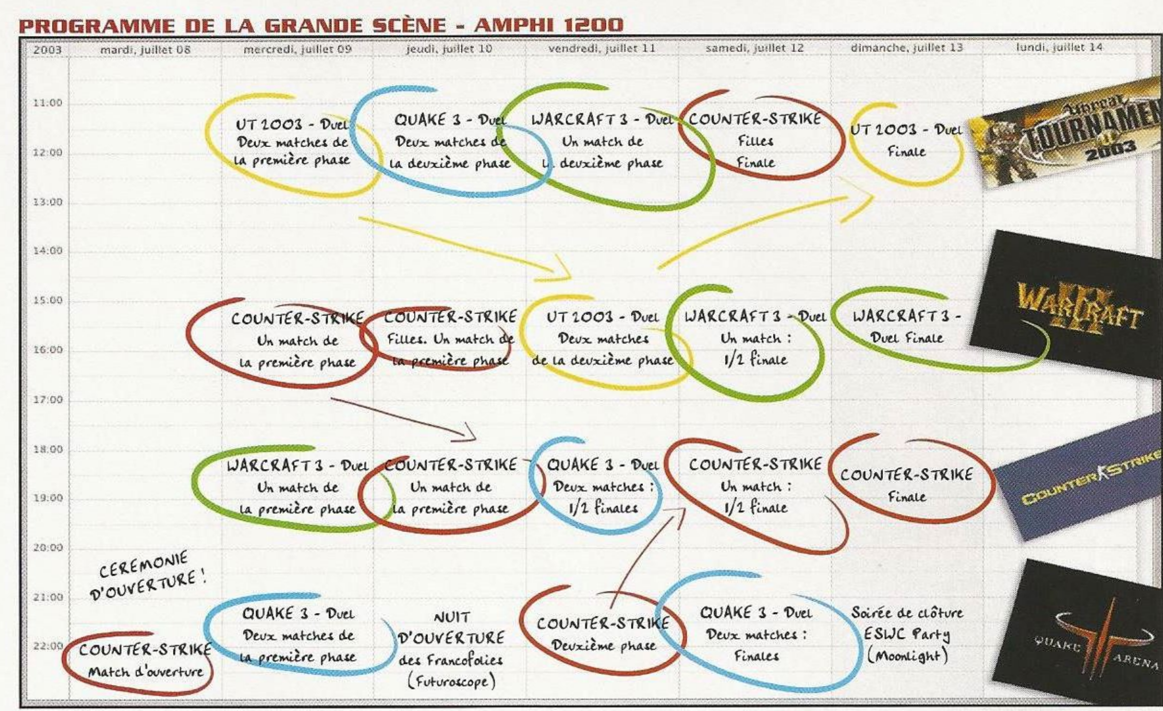
A peine revenu de Lyon, où avait lieu la Coupe de France des jeux vidéo, Ligarena fait ses bagages pour rallier le Palais des Congrès du Futuroscope. C'est en effet à Poitiers que se déroulera cette année la Coupe du monde de ce nouveau "sport". Pourquoi Poitiers ? Tout simplement pour marquer le coup et célébrer – en grande pompe – l'ouverture de la Cité du Numérique. Les meilleures équipes du monde et le gotha de France étaient de la partie. Le challenge est, il est vrai, aussi excitant sportivement qu'intéressant financièrement. Trois jeux sont à l'honneur : Unreal Tournament 2003 (20 000 dollars de dotation, dont 7 000 pour le vainqueur), Warcraft 3 (idem) et, bien sûr, Counter-Strike (100 000 dollars sont en jeu, dont 35 000 iront au gagnant). Sans oublier Quake 3 qui fera l'objet d'un "tournoi d'exhibition" opposant les meilleurs joueurs de la planète, invités par Ligarena et non sortis des "qualif'" comme pour les autres titres. Le spectacle promet d'être exceptionnel, et nous le couvrirons comme il se doit pour vous le relater en détail dans notre prochain numéro. Si toutefois vous êtes impatients de connaître les résultats, libre à vous d'y assister. Le coupon que *Gen4* vous propose de découper dans ces pages vous donne droit à une entrée gratuite le jour de votre choix. Enfin, entre le 8 et le 13 juillet, quand même !

Loïc Claveau

SOUS LES FEUX DE LA RAMPE

Parmi la multitude de matches qui sont joués dans la salle principale (des dizaines de parties par jour sur quatre jeux différents), seuls les affrontements les plus prometteurs – selon les organisateurs – seront retransmis sur les écrans géants des deux amphithéâtres. Demandez le programme !

PROGRAMME DE LA GRANDE SCÈNE - AMPHI 1200



2003	mardi, juillet 08	mercredi, juillet 09	jeudi, juillet 10	vendredi, juillet 11	samedi, juillet 12	dimanche, juillet 13	lundi, juillet 14
11:00–12:00		UT 2003 - Duel Deux matches de la première phase	QUAKE 3 - Duel Deux matches de la deuxième phase	WARCRAFT 3 - Duel Un match de la deuxième phase	COUNTER-STRIKE Filles Finale	UT 2003 - Duel Finale	
15:00–16:00		COUNTER-STRIKE Un match de la première phase	COUNTER-STRIKE Filles. Un match de la première phase	UT 2003 - Duel Deux matches de la deuxième phase	WARCRAFT 3 - Duel Un match : 1/2 finale	WARCRAFT 3 - Duel Finale	
18:00–19:00		WARCRAFT 3 - Duel Un match de la première phase	COUNTER-STRIKE Un match de la première phase	QUAKE 3 - Duel Deux matches : 1/2 finales	COUNTER-STRIKE Un match : 1/2 finale	COUNTER-STRIKE Finale	
20:00–21:00	CEREMONIE D'OUVERTURE !						
21:00–22:00	COUNTER-STRIKE Match d'ouverture	QUAKE 3 - Duel Deux matches de la première phase	NUIT D'OUVERTURE des Francofolies (Futuroscope)	COUNTER-STRIKE Deuxième phase	QUAKE 3 - Duel Deux matches : Finales	Soirée de clôture ESWC Party (Moonlight)	

PROGRAMME DE LA GRANDE SCÈNE - AMPHI 150

2003	mardi, juillet 08	mercredi, juillet 09	jeudi, juillet 10	vendredi, juillet 11	samedi, juillet 12	dimanche, juillet 13	lundi, juillet 14
11:00–12:00		WARCRAFT 3 - Duel Un match de la première phase	UT 2003 - Duel Deux matches de la première phase	CONFÉRENCE ESWC	WARCRAFT 3 - Duel Un match : 1/4 finale	WARCRAFT 3 - Duel Petite Finale	
14:00						COUNTER-STRIKE Retransmission Match troisième place	
15:00–16:00		UT 2003 - Duel Deux matches de la première phase	WARCRAFT 3 - Duel Un match de la première phase	WARCRAFT 3 - Duel Un match de la deuxième phase	UT 2003 Un match : 1/2 Finale		
18:00–19:00		CONFÉRENCE ESWC	UT 2003 - Duel Deux matches de la première phase	UT 2003 - Duel Deux matches de la deuxième phase	WARCRAFT 3 - Duel Un match : 1/2 Finale		
21:00–22:00			NUIT D'OUVERTURE des Francofolies (Futuroscope)			SOIRÉE DE CLÔTURE ESWC Party (Moonlight)	





Gen 4 et Ligarena s'associent pour vous offrir une entrée gratuite pour la Coupe du Monde des Jeux Vidéo !
Valable pour une journée au choix du mardi 8 au dimanche 13 juillet au Palais des Congrès du Futuroscope.

Valeur de l'entrée pour une journée en billeterie : 8 euros - Offre non cumulable. Réservation de séjours complets au 05.49.49.30.80



Vers une nouvelle ère.
On ne cesse de dire que le professionnalisme du jeu vidé est à nos portes. Cette Coupe de France réussie pourrait bien jouer le rôle de pionnière en matière d'organisation.

Aller plus haut !

ALORS QUE LA COUPE DU MONDE APPROCHAIT À GRANDS PAS, LIGARENA ORGANISAIT, DU 31 MAI AU 1ER JUIN, LA COUPE DE FRANCE À LYON.

On observe deux tendances lors des grands tournois. Tout d'abord, le choix des jeux servant de support aux compétitions diminue. Et si l'on peut supposer que certains – comme Raven Shield, Fifa 2003 ou Quake 3 (relégués au rayon "Exhibition") – seraient présents, ça n'a pas été le cas. On se retrouve alors avec les trois gros titres du moment : Warcraft 3 (qui a détrôné Starcraft), Unreal Tournament 2003 et, bien sûr, l'inévitable Counter-Strike. Ensuite, selon les propres mots des organisateurs, les équipes ont atteint "*une qualité de jeu exceptionnelle, ce qui peut laisser imaginer ce que pourrait être le professionnalisme dans cette discipline*".

Un palier a été franchi. D'un "sport" amateur, on est passé à un spectacle dont tout le monde peut se délecter. Ce qui est aussi dû, bien évidemment, à l'avancée technologique en matière de retransmission : écrans géants, mode "Observer"... Sans oublier HLTV, "la télé Half-Life" qui permet de retransmettre des parties en temps réel grâce au moteur du jeu ! Tout ça pour dire que la Coupe de France – bien que regroupant moins de joueurs que les tournois précédents – a prouvé qu'il était possible de faire d'une compétition de jeu vidéo, un show apprécié aussi bien par les participants que par les spectateurs. Et ça, c'est en grande partie grâce au savoir-faire des membres de Ligarena.

Côté résultats, on notera que deux des plus anciens clans de la scène française restent au top à Counter-Strike, Warcraft 3 et Unreal Tournament 2003. A CS, les "GG" ("Good Game") ont été néanmoins inquiétés par les Bizounours, une équipe que personne n'attendait à ce niveau. Les "aT" ("ArmaTeam") ont quant à eux raflé les trois premières places dans les deux autres tournois, sur War3 et UT 2003. Et puisque le Top 5 permettait de se qualifier pour la Coupe du Monde au Futuroscope, nous aurons le plaisir de revoir ces messieurs à Poitiers.

Loïc Claveau


OÜI
102.3 FM


Gen4
PC CD-Rom


PHILIPS


ABIT
Your Reliable Partner

HARDWARE

C'est l'été dans votre PC !

ALORS QUE D'AUTRES ONT PROFITÉ DE LEUR VOYAGE À LOS ANGELES POUR JOUER AUX FUTURS HITS, IL Y EN A UN QUI S'EST COLTINÉ TOUS LES STANDS DE MATOS. MOINS FUN, CERTES, MAIS COMPTE TENU DU NOMBRE DE GADGETS DÉBILES PRÉSENTÉS, IL Y AVAIT TOUT DE MÊME MOYEN DE RIGOLER... ET PUIS, IL A PU VOIR DIRECTX 9 (ENFIN), ET LE DUEL AU SOMMET ENTRE ATI ET NVIDIA. QUE DE BONS SOUVENIRS POUR CET ÉTÉ ! EN ATTENDANT LA RENTRÉE ET TOUTES SES BELLES ANNONCES...

JÉRÔME

GEFORCE FX 5900 ULTRA

Force 9 !

ILS SONT VENUS, ILS SONT TOUS LÀ ! C'EST À L'E3 QUE NVIDIA A DÉVOILÉ SON MASTODONTE, LA NOUVELLE FX CHARGÉE DE GOMMER LES DÉFAUTS DE SON AÎNÉE...

La société américaine nVIDIA poursuit sa lutte acharnée contre ATI. Le géant californien a profité de l'E3 pour asséner un coup fatal à la concurrence canadienne, et ainsi rattraper le faux pas de la GeForce FX 5800. Avec, notamment, son tout nouveau processeur : le NV35 ! Le petit monde des cartes graphiques vient de vivre une année mouvementée. Il a vu les deux derniers acteurs du marché "grand public" se livrer une véritable guerre à grands coups de benchmarks, d'annonces tonitruantes et de révisions successives de leurs produits. On peut même se demander si une telle abondance de biens ne leur a pas nuit au final. **Lassitude des consommateurs ?** Discrédit de la firme ? Radeon 9800 Pro contre GeForce FX 5800 Ultra, 9600 contre 5600... A peine une marque sortait-elle un produit que l'autre répliquait avec une nouvelle version du sien. Jamais de véritable révolution, simplement des mises à jour plus ou moins réussies, histoire de repasser en tête dans les benchmarks et d'apparaître comme la marque possédant la carte 3D la plus puissante du marché.

***"Il est évident que ces cartes** haut de gamme ne concernent que les* "high-end users", *soit à peine 2 % du marché*", affirme Luciano Alibrandi, directeur marketing technique de nVIDIA pour l'Europe. "*Mais ce sont eux que nous devons conquérir, car ces 2 % déterminent l'attitude globale des acheteurs. La plus grosse vente de nVIDIA ces derniers temps, c'est la GeForce 4 MX*". Cette dernière, considérée comme l'entrée de gamme de son catalogue, ne dispose pas des fonctionnalités avancées d'une GeForce4 Ti, ni des toutes dernières FX. Alors, à quoi ça sert que, tous les mois, on teste des cartes de folie ? Vous êtes pauvres ou quoi ? Ah ouais, vous aussi ? Alors...

Les modèles GeForce FX 5800 basés sur le processeur graphique NV30 avaient bénéficié de deux années complètes de développement. Cette durée explique en partie l'inadéquation de leur design au moment de la sortie, notamment la présence controversée de DDR-II et d'un bus 128. Leurs remplaçants "haut de gamme", les modèles 5900 propulsés par le NV35, sont, quant à eux, sortis prématurément de la couveuse. Après avoir essuyé de fortes critiques, tant au niveau de ses performances que de la nuisance sonore, nVIDIA était donc attendu au tournant. Alors la marque a soigné son nouveau GPU, gravé en 0.13 µ chez TSMC. Celui-ci comporte 130 millions de transistors (5 de plus que... le NV30). Et l'architecture interne a fortement évolué.

Droit au but ! **L'économie de temps n'est pas négligeable grâce à l'UltraShadows.**

En fait, ce sont surtout ses différentes fonctionnalités qui ont été revues à la hausse. Le contrôleur mémoire tout d'abord. Un bus 256 bits gère désormais de la DDR-I et non plus de la DDR-II. Ce nouveau bus double donc la bande passante mémoire. Vient ensuite la puissance de calcul de *pixel shading* en virgule flottante de type 2.0. A fréquence égale, elle est doublée par rapport à celle des GeForce FX 5800. Là encore, nVIDIA a su écouter les réticents qui plaçaient les cartes ATI en tête sur ce point précis et pourrait bien les faire changer d'avis.

Autre changement : l'Intellisample. Une nouvelle version dénommée HCT permet un meilleur *antialiasing* dans les hautes résolutions. Plus intéressant encore : l'UltraShadows. Cette technologie propriétaire permet de limiter le nombre de calculs en discernant les parties des scènes cachées par des ombres. Côté pratique, on frôle l'excellence. A l'heure actuelle, il n'y a pas mieux… Et c'est un vrai bonheur ! Un peu trop grosse, mais silencieuse, cette 5900 fait de votre PC un piège à filles ultime… Regardez les benchs pour vous en convaincre.

"Cette carte, il faut qu'elle vive, qu'elle respire !"

Avec Mother Nature, les tests de 3DMark 2003 : 38 fps contre 33 avec une Radeon 9800 Pro. Pas mal, puisqu'il s'agit du seul vrai test à exploiter les *pixel & vertex shaders* 2.0 de DX9. Mais une carte comme celle-là, il faut qu'elle vive, qu'elle respire… Elle a besoin d'espace. Pour ça, on va faire un tour du côté des jeux. La quatrième démo de Quake III nous donne 129 fps contre 115 pour la 9800 en 1600x1200. Avec tout à fond : AA 4x, l'anisotropique en 8x… Qui dit mieux ? Personne !

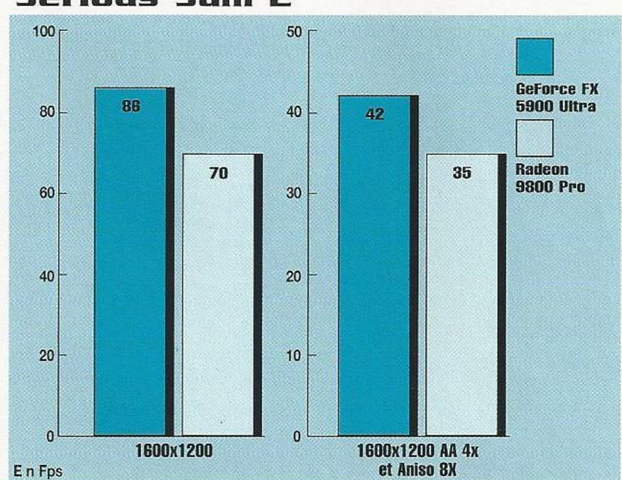
Pour le reste, on reste très proche d'une GeForce FX 5800. Deux déclinaisons sont dispos : la GeForce FX 5900 Ultra 256 Mo à 499 euros, le modèle 5900 128 Mo à 399 euros. Enfin, le mois de juillet verra apparaître le modèle "light", la 5900 VALUE à 299 euros. Les modèles FX 5800 disparaissent (peu de pièces ayant trouvé preneurs dans l'Hexagone), les gammes 5200 et 5600 restent d'actualité. A noter enfin, l'existence de drivers pour la gamme FX, appelés Detonator FX.

Jérôme

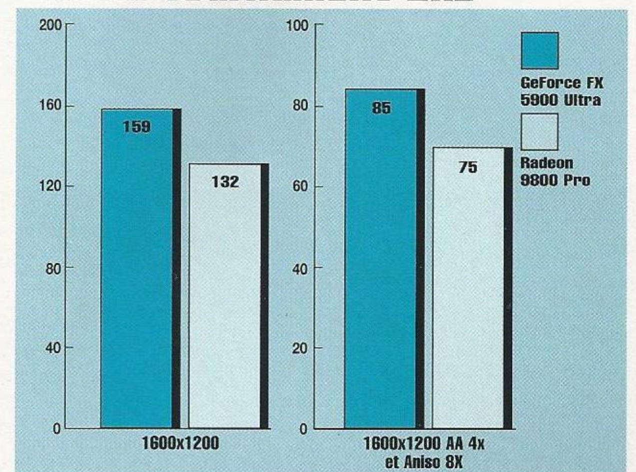
Dusk et Dawn. Pour la révision de sa carte, nVIDIA a trouvé une toute nouvelle fée, aussi jolie que la première. Ne vous y trompez pas ! C'est avant tout une très belle démonstration technologique ! A voir sur le site…

Silencieuse. La 5900 n'a plus l'énorme système d'aspiration de son aînée. Reste la taille gigantesque, à la hauteur des performances de la bête !

Serious Sam 2



Unreal Tournament 2k3



LOGITECH EXTREME 3D PRO, ATTACK 3 ET DUAL ACTION PAD

L'embarras du choix

La collection printemps-été de Logitech débarque enfin ! Renouvellement, extension de gamme... De quoi faire le beau sur le sable avec son Shuttle et ses Glasstron. Emerveillé, on découvre donc le DUAL ACTION PAD, avec sa double commande analogique. Bien caoutchouteux pour un bon grip, équipé de deux sticks qui répondent parfaitement. Un pad digital à huit directions complète le système de déplacement. On compte également quatre gâchettes, et six autres boutons vous assurent de pouvoir mapper la manette comme bon vous semble. *Plug and Play*, USB, bref tout ce qu'on attend de ce type de pad, avec en plus le sérieux et la qualité habituels de la marque suisse. Pour preuve, il est livré avec le fameux Logitech Gaming Software pour le personnaliser à outrance et le logiciel de chat vocal Roger Wilco.

Idem pour le EXTREME 3D PRO et le ATTACK 3. Eux aussi USB et "P'n'P", et livrés avec la panoplie software maison. Le modèle EXTREME se positionne dans le milieu de gamme, mais il permet toutefois d'aller assez loin. Douze boutons, rien que cela, et un petit stick en haut du manche à balai, devraient en satisfaire plus d'un. Que ce soit pour des simulateurs de vols ou un jeu d'action. Sa base lestée lui permet de supporter les changements brusques de ses jeux et sa molette de précision est au point. Nickel !

Reste encore à vous parler de l'ATTACK 3. Prévu pour les débutants, il s'avère à l'usage excellent. De mémoire, c'est le premier à être ambidextre. Onze boutons, une molette et une base bien lourde. Le recentrage est plus mou que celui de l'EXTREME, question de ressorts. Il répond pourtant parfaitement et remplit son rôle à merveille. Pour ces trois produits vus à l'E3, les prix français ne sont pas encore connus à l'heure où vous lirez ces lignes. Allez faire un tour par l'assembleur de Palavas-les-Flots, lui le saura, ok ?

Simple, efficace... et stable !
Impossible de ne pas voir en ce joystick un des meilleurs produits de cette gamme !



Royal !
Le must ! Avec des tonnes de boutons, des réglages à gogo... et une finition impeccable !



Déjà vu sur une console...
Difficile de ne pas voir une manette PS2. A la limite, tant mieux ! Ce pad est l'idéal pour les jeux d'arcade sur PC !

EN BREF

Rika, on t'a reconnu !

Un PC en carton ? Eh oui, c'est possible ! Au Japon, LUPO commercialise une tour en carton recyclé pour environ 75 euros. La classe, écologique, on peut dessiner dessus et le transporter discrètement.



Soldes d'été

Rebelote ! Le prix des P4 baisse de 20 à 30 %... Que faut-il en penser ? Rien. Surtout que l'été n'est pas fini et que, d'ici la rentrée, on aura eu droit à une baisse des prix pratiqués par AMD et à une nouvelle promo d'Intel.

L'ORDRE ÉTABLI EST FAIT POUR ÊTRE RENVERSÉ...

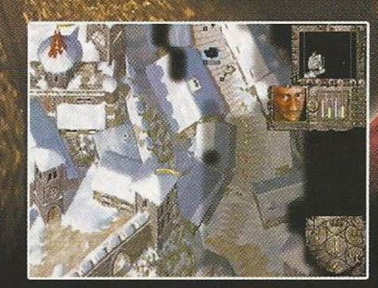
EMPIRE OF MAGIC

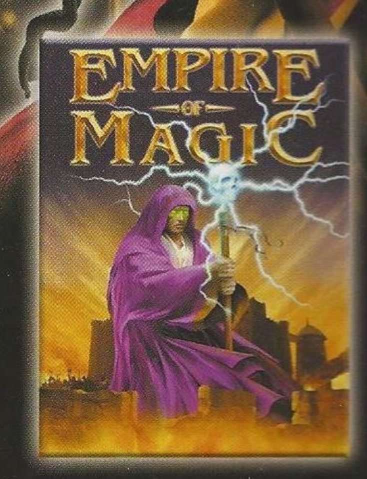
LE RENOUVEAU DE LA STRATEGIE AU TOUR PAR TOUR !

- Graphismes hyperdétaillés entièrement en 3D
- Plus de 120 sorts différents aux effets visuels impressionnants
- Faîtes évoluer vos armées et vos héros en développant leurs compétences



















HARDWARE

KENSINGTON FLYFAN

Con mais sympa

Le gadget inutile mais essentiel. Alors que certains sont obligés de recharger leur GBA SP via un adaptateur USB, suite à la perte d'un chargeur, d'autres (les mêmes en fait) se rafraîchissent au bureau avec un petit ventilo USB. Que ceux qui ne disposent que de connectiques USB 1.0 se rassurent, ça marche. Il est équipé d'une hélice en plastique gris du plus bel effet, avec des reflets bleutés qui s'estompent lorsque le moteur s'actionne. Ce dernier est de type cylindrique et semi-silencieux. *Plug and Play*, son entretien est minimal. Seul petit problème : le câble de 25 cm. Résultat : si vous avez un desktop et pas un laptop, et qu'en plus il est par terre, vous allez vous ventiler les pieds. Et vos pieds, on les connaît. Moins de 20 euros pour le bastringue, idéal pour la Fête des Pères. En plus, c'est écrit dessus !

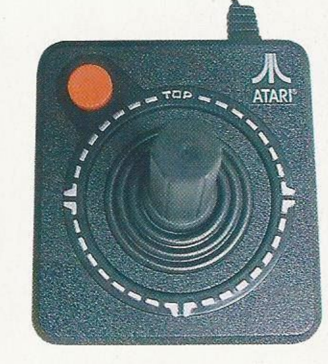
Fête des Pères. Après le collier de nouilles, le ventilo !

MANETTE ATARI

Retour vers le futur

Quoi ? Après le ventilateur, une manette ATARI de VCS 2600 ? Foutage de gueule ? Que nenni ! On en est loin. A l'E3 et dans les magasins de Los Angeles se dégageait une petite odeur de retrogaming fort sympathique. Pas un restaurant un peu branché qui n'arborait sa vieille borne d'arcade, pas un éditeur préhistorique qui ne montrait avec un grand sourire ses resucées. Activision, NAMCO et maintenant ATARI bien sûr au travers de ses manettes. Plus qu'une manette, c'est en fait l'émulation parfaite de l'antique console de la marque phare des années 80. Tout tient dans la manette, il ne reste qu'à brancher cette dernière sur la TV via les prises composites. Avec des piles bien sûr. Et on découvre émerveillé (si on est un tant soit peu sensible à ce genre de choses) dix jeux de la grande époque, le far-west du jeu vidéo, le premier âge d'or : Adventure, Asteroid, Real Sport Volley, Centipede, Breakout, Circus, Gravitar, Missile, Yars, et l'inévitable et tant attendu... PONG ! Pong en 2003 sur sa téloche... C'est pas la classe, ça ? Revenez à la source, les gars ! A quoi ça sert d'avoir des MMORPG, quand on peut jouer tout seul devant sa télé à Pong en buvant du Fruité goût orange et en bouffant des Bolinos. Quel bonheur ! L'objet est joli, robuste comme une vraie manette, les dix jeux made in ATARI sont autant de légendes, et tout ça pour seulement 200 francs. Euh, à peu près 30 euros... C'est vrai, on est en 2003 !





Souvenirs souvenirs... ***"Je vous retrouve dans mon coeur..."*** **Et sur ma télé !**

EN BREF

Mon PC est bi

Pour les flambeurs, les "*geeks*", les fans de tuning, sachez que Tyan a sorti la première carte mère multiprocesseurs pour Opteron, l'architecture 64 bits d'AMD. La Thunder K8S est la première représentante de la lignée de Thunder K8. Construite autour du duo de chipsets AMD-8131 et AMD-8111, c'est toute la puissance du 64 bits, grâce au support de composants standard (mémoire DDR, périph' IDE, Serial ATA, réseau Gigabit Ethernet, extension PCI ou PCI-X).

Et de 6 !

La sixième génération de graveurs DVD Pioneer débarque. Baptisée R6, elle est compatible avec le -R/RW et le +R/RW. Les DVD-R et +R sont gravés en 4x et les DVD-RW et +RW sont enregistrés en 2 et 4x. Nommés DVR-A06 et DVR-106, ces graveurs seront disponibles pour un prix d'environ 370 euros.


SELECTION
MOREX

FLIGHT SIMULATOR 2004 : A CENTURY OF FLIGHT

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Une nouvelle version plus qu'honorable, proposant de réelles améliorations et rendant un bien bel hommage à tous les aviateurs.

Embarque immédiat



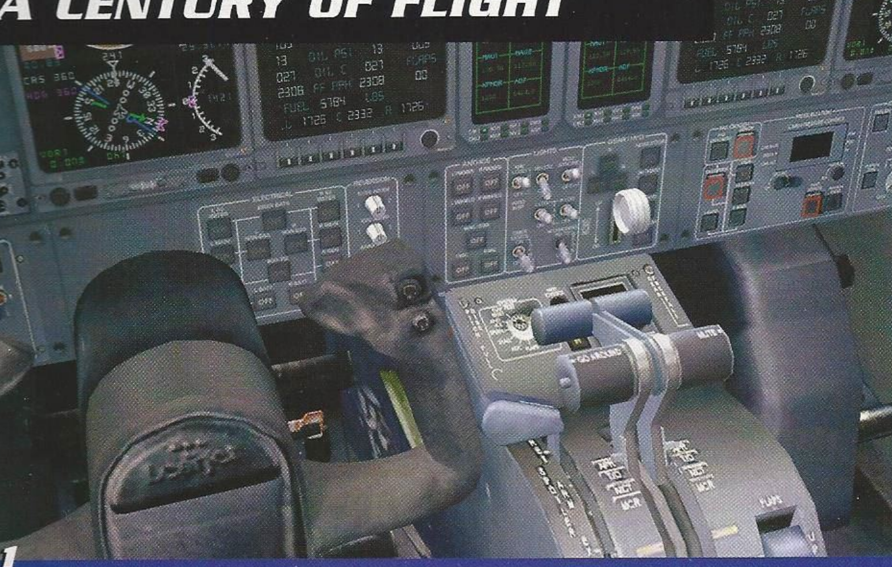
ment

IL Y A EXACTEMENT CENT ANS, LES FRÈRES WRIGHT ARRIVAIENT À FAIRE DÉCOLLER UN APPAREIL PLUS LOURD QUE L'AIR, DONNANT AINSI NAISSANCE À L'AVIATION. CETTE VERSION LEUR FAIT HONNEUR !

SIMULATION



FLIGHT SIMULATOR 2004 : A CENTURY OF FLIGHT









1 Tableau de bord. On active manettes et boutons grâce à la souris ou au clavier.
2 Du doigté. Pour les hélicos, la sensibilité de la manette ne dépasse pas la largeur d'une pièce d'un euro.
3 "Pâles Rider". La vue est bien plus vaste à bord d'un hélicoptère.
4 Paris. Les villes importantes sont facilement reconnaissables.
5 Rien n'a changé ! Le PSG a encore perdu.

Aucune des dernières versions de Flight Simulator n'a été une révolution ! On peut même affirmer qu'elles se succédaient sans jamais proposer de réelles innovations. Les réalisations étaient certes correctes, se mettaient en phase avec les nouvelles technologies graphiques... Et ça s'arrêtait là ! Mais ce "Flight Simulator 2004 : A Century of Flight" signé Microsoft inclut trois nouveautés majeures dans des domaines bien différents.

Avant de parler des avions, il convient tout d'abord d'aborder le sujet de l'environnement, de l'air pour être plus précis. Le simulateur X Plane n'a pas pour "héros" les appareils créés par l'homme, mais l'atmosphère. Ça modifie profondément la vision d'un logiciel de ce genre. Dans 2004, tout le système météo a été repensé. Bénéficier de bonnes conditions climatiques est en effet l'élément clé d'un vol sans heurt.

Les temps changent, et le temps se veut changeant. Ces conditions sont devenues dynamiques, incertaines... Bien sûr, on peut obtenir des informations émanant d'une station, mais elles seront partielles, focalisées sur les alentours de cette base. Le recoupement des informations que l'on peut glaner auprès de plusieurs centres peut être la solution.

Impossible d'avoir une météo constante sur un vol de plusieurs centaines de kilomètres. La prudence s'impose. Graphiquement, la météo est bluffante : les nuages changent d'apparence, se forment, se déforment... Pour vous en convaincre, accélérez le temps ! Impressionnant.

CETTE EDITION VAUT VISIBLEMENT LE COUP !

Le deuxième grand intérêt de 2004 n'est pas tout à fait une nouveauté, mais une amélioration majeure. La dernière version incluait l'ATC (Air Traffic Control), mais pas de façon très réaliste : peu d'avions étaient gérés, et il n'y avait aucun embouteillage aux abords des pistes. Maintenant, vous ne serez plus seul au monde. Et vous vous retrouverez parfois en attente.

Les procédures étaient également complexes, mais l'interface les simplifie tout en les maintenant fidèles à la réalité. Toutes les requêtes que peut faire un pilote à une tour de contrôle sont présentes. Dans le même ordre d'idées, de nouveaux GPS seront à votre disposition. Là encore, la prise en main a été améliorée mais les fonctions multipliées : la topographie des lieux entre en ligne de compte, par exemple.

Et puis, il y a cet hommage : 100 ans d'aviation. Bien entendu, on oublie complètement la machine de Clément Ader. Il faut reconnaître que son engin n'avait pas dépassé une altitude de... 5 centimètres ! Question gameplay, ce n'aurait sans doute pas été l'idéal. 2004 nous propose pas mal d'avions qui ont été des révolutions technologiques... Et bien d'autres, si bien conçus qu'ils restent des références.



100 ans d'aviation en 8 zincs

La sélection a été difficile, mais voici la liste des différents avions pilotables, avec leurs particularités.

L'avion des frères Wright. Cet avion a permis le premier vol digne de ce nom. En fait, le concept d'aviation est né avec ce modèle.

Le Curtis Jenny. Le premier avion à avoir été construit en quantité industrielle (10 000). Mais en cas de crash, les survivants étaient rares !

Le Vickers Vimy. Cet ancien bombardier a été le premier engin à trimbaler du courrier sur d'assez longues distances.

Le Spirit of St Louis. Difficile de le dissocier du nom de Lindbergh, qui a été le premier à traverser l'Atlantique (New York-Paris), en 33 heures.

Le Ford Tri Motor. Avec lui, une époque est née. Premier avion à transporter des passagers, de la côte Est à la côte Ouest des Etats-Unis.

Le Vega. Amelia Earhart a effectué le premier vol transatlantique et transcontinental avec cet appareil.

Le Douglas DC-3. La figure de proue de l'aviation commerciale moderne ! Il a été construit pendant douze ans à plus de 13 000 exemplaires.

Le de Havilland Comet. Le premier à gagner une course sur plusieurs continents. Et un record : l'aller-retour Londres-Tripoli en 6 heures, environ.

Ceux qui ont marqué l'aviation ne sont pas forcément récompensés. Comme Chuck Yeager, par exemple. C'est en 1947 qu'il effectua le premier vol supersonique. On ne peut pas dire que l'avion en question, un prototype, le X-1, soit le plus intéressant à piloter. En revanche, il aurait peut-être été excitant de récréer les turbulences subies par le pilote.

D'autre part, les fanatiques du Concorde ne pourront être que frustrés par son absence. Il est évident qu'il sera téléchargeable sur Internet rapidement (on pourra même naviguer dans n'importe quel pays du monde avec la météo locale grâce au réseau). Mais les auteurs ont vraiment tendance à préférer le matériel américain. Des Boeing, il y en des tonnes. Mais les Airbus sont inconnus au bataillon.

Cessons de jouer les râleurs ! Cette mouture s'avère bien plus belle que les précédentes. On peut zoomer sur l'appareil, voir chaque petite vis, chaque détail du fuselage. Les tableaux de bord en 3D – parfaitement reconstitués – sont du plus bel effet. Pour vous donner une petite idée, chaque appareil pèse en moyenne 15 Mo sur le disque dur. Les décors sont également plus beaux. Seul regret : l'eau aurait pu bénéficier d'effets plus spectaculaires.

C'est la première fois depuis bien longtemps qu'une version de Flight Simulator vaut vraiment la peine d'être acheté. Et ce, même si on possède déjà la précédente. C'est dire...

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Microsoft
LANGUE : Simulation
SORTIE : été 2003
SITE INTERNET : www.microsoft.com

SIMULATION
MERCEDES-BENZ WORLD RACING

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Les décors s'avèrent sublimes et truffés d'animations, les voitures sont superbement modélisées... Mais le clipping fait peur à voir, et l'impression de vitesse est nulle !



Modélisation. Plus de cent voitures (des Mercedes, bien sûr) sont dispos.

Dans ma Benz, Benz, Benz...

MERCEDES VOULAIT IMMORTALISER SES MODÈLES DANS UN JEU. SYNETIC A DONC MIS LA MAIN À LA PÂTE. MAIS PAS ENCORE ASSEZ...

Voici une nouvelle adaptation qui nous vient tout droit du monde des consoles. Sur la version reçue, ça ne trompait d'ailleurs personne, les boutons de validation et de retour (omniprésents dans les menus) n'ayant pas encore été changés. Il fallait donc presser les boutons vert et rouge en fonction du but recherché. Ne nous arrêtons pas à ce détail et passons à ce jeu, commandé à l'origine par Mercedes qui souhaitait voir ses modèles immortalisés dans un jeu vidéo.

La bêta reçue à la rédac' était loin d'être finie. Heureusement, d'ailleurs... De nombreux menus ne comportaient que des cases "*no translation*" (pratique pour configurer la manette), les bugs étaient très nombreux (plantages incessants, dégâts invisibles, objets qui apparaissent et disparaissent sur le bord du circuit, souris inutilisable, scénarios manquants et modèles non disponibles)... Tout ça pour un jeu qui, sauf miracle, s'annonce très moyen. Même si le concept – archiver virtuellement tous les modèles de la prestigieuse marque allemande – s'avérait intéressant.

Reste qu'à l'heure actuelle, l'impression de vitesse est nulle. Même lorsqu'au bout d'innombrables heures de jeu, on débloque les modèles les plus rapides, ainsi que les derniers prototypes. Quant à la conduite, elle ne procure aucun plaisir. Un comble pour un jeu de ce genre ! Et comme ces deux défauts avaient déjà été remarqués sur consoles, il y a fort à parier que ce ne sera pas reglé d'ici la sortie du produit final, prévue en septembre. Dommage, car les développeurs avaient couché sur le papier quelques idées plutôt intéressantes.

Des dizaines de scénarios sont prévus, pour briser un peu la monotonie de l'ensemble. Mais en y regardant de plus près, il s'agit en fait soit de courses contre la montre, soit de duels à remporter contre un adversaire virtuel... Rien de bien original, en somme ! Quant aux décors, ils fourmillent d'animations (un hélicoptère survole votre voiture, un deltaplane passe dans le ciel...). Mais tout ceci a un prix. Même avec une grosse machine (3 Ghz, par exemple), le clipping est effrayant. Sans parler des courses sous la pluie, tout simplement affreuses !

Certes, ce n'est qu'une preview, le jeu n'est pas terminé et les développeurs eux-mêmes ont affirmé que quelques bugs subsistaient, ici et là. Mais de là à croire qu'à la rentrée, ce jeu se transformera en hit, il y a un pas que nos petites jambes ne sont pas prêtes de franchir.

Socrates

ÉDITEUR : TDK Mediactive
DÉVELOPPEUR : Synetic
GENRE : simulation
SORTIE : septembre 2003
SITE INTERNET : www.nohatrequired.com



TÉLÉCHARGEZ LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 704 007** ou le minitel **3617 PERSOMOBILES**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: + **40 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 40 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 704 007** et en saisissant la référence 1563.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba...

RAP / RNB
- 113 fout la merde 55604
- Are you that somebody 55687
- Art de rue 55607
- Au summum NEW 54580
- Avec classe 55024
- Avoir des potes 55289
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Beautiful 54511
- Belsunce breakdown 56612
- Big up NEW 54538
- Block party 55777
- Break ya neck 54378
- Bump bump bump 54113
- California Love 54245
- Changes 54247
- Dilema 55917
- Don't know what to tell ya 55496
- Don't mess with my man 54190
- Dr. Hannibal 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Family Affair 56799
- Gangsta's Paradise 56685
- Give me the light 54070
- Gravé dans la roche 54495
- Guatanamo NEW 54535
- Hey sexy lady 54388
- I know what you want 54373
- In da club 54158
- Jenny from the block 55131
- La vengeance aux deux visages 54457
- Le mur du son 54497
- Le son des bandits 56054
- Ma Benz 55287
- Ma conscience NEW 54587
- Make it clap 54384
- Match nul 54501
- Petit frère 55610
- Promise NEW 54527
- Qui est l'exemple 56906
- Real slim shady 56618

VARIÉTÉS
- 3ème sexe 54461
- À 17 ans NEW 54541
- À 20 ans 55310
- Allumer le feu 56228
- C'est toi que je cherchais NEW 54548
- Cassé 54147
- Chaise à Tokyo NEW 54581
- Danse avec les loops NEW 54572
- Donne moi le temps 54411
- Entre nous 55456
- Et l'on y peut rien NEW 54595
- Fan 54356
- Hymne à l'amour 54013
- Jardin secret NEW 54514
- L'aigle noir 55690
- L'amour est un soleil 54318
- La beuze-Le frunkp 55210
- La muerte NEW 54585
- Laissons entrer le soleil NEW 54577
- Les lacs du Connemara 55331
- Ma liberté de penser 54315
- Manhattan-Kaboul 56312
- Marie 55818
- Marilyn NEW 54584
- Mistral gagnant 54200
- Monts et merveilles NEW 54530
- Paris latino 55162
- Que je t'aime 56225
- Sur un air Latino NEW 54529
- Ti amo 55568
- Tournent les violons 55626
- Une autre histoire NEW 54598
- + 480 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
- L'envie d'aimer 55603
- + 10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
- American life 54294
- Asereje 55571
- Dans ce monde NEW 54526
- David NEW 54522
- Délirio 55918

SÉRIES TV
- Agence tous risques 56826
- Amicalement vôtre 56603
- Angel 56851
- Benny Hill 56820
- Buffy contre les vampires 56616
- Friends-Thème 56617
- K2000 56847
- La famille Adams 56893
- La petite maison dans la prairie 56815
- Les mystères de l'ouest 56816
- Les têtes brulées 56891
- Mac Gyver 56730
- Magnum 56682
- Mariés, 2 enfants 56840
- Mission Impossible 56635
- Six feet under 54338
- Smallville 54358
- Stargate SG-1 56843
- Starsky & Hutch 56651
- Supercopter 55350
- Un gars, une fille 56728
- X-Files 56614
- + 140 Séries! 1551

FILMS
- 1492, Christophe Colomb 56090
- 8 mile-Lose yourself 55215
- Amélie Poulain 56633
- Apocalypse now 56489
- Austin powers 56751
- Beetlejuice 55967
- Blues Brothers 56756
- Braveheart 55968
- Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
- Daredevil 54364
- Ghost 54095
- Grease 56754
- Halloween 54000
- Harry Potter à l'école des sorciers 56875
- Indiana Jones 56715
- James Bond-Thème 56639
- Jeux interdits 56792
- L'exorciste 56740

100% POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de Persomobiles™ seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv...

- Rise and fall NEW 54592
- Sing for the moment NEW 54520
- Stan 56634
- Still D.R.E. 54246
- Strength of a woman NEW 54539
- Sweet soca music NEW 54588
- The next episode 56632
- This I promise U NEW 54542
- Tout le monde le fait NEW 54534
- Trop de démélés NEW 54586
- Une femme avec une femme 54154
- Without me 56143
- + 230 Rap! 1554

POP / ROCK
- All the things she said 55136
- Black Betty NEW 54590
- Come as you are 55713
- Cry me a river 54177
- Dirty sticky floors NEW 54583
- Every you every me 54282
- Everything I Do NEW 54519
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Happy? NEW 54525
- Hell bells 55273
- Highway to hell 55688
- Hotel California 56765
- I'm with you NEW 54515
- In the end 54219
- Just like a pill 55044
- Live is life 54485
- Mobscene 54490
- New year's day 56763
- Ojos asi NEW 54540
- One NEW 54524
- Paint it black 55750
- Rock your body NEW 54596
- Sk8er boi 54159
- Smells like teens spirit 55340
- Smoke on the water 55427
- Somewhere I belong 54222
- Sotto i raggi del sole NEW 54516
- Stairway to heaven 56790
- Sunrise NEW 54543
- The bitter end 54283
- There there NEW 54568
- Trashed NEW 54544
- Turn me on NEW 54533
- We want peace NEW 54528
- With or without you 55655
- You make me wanna NEW 54591
- + 450 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
- Apologie 54047
- Clandestino 56179
- Dernière danse 54382
- Du soleil à la toque NEW 54546
- J'ai demandé à la lune 56096
- Je cherche NEW 54589
- L'aventurier 56097
- La Croisée NEW 54582
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- Mala Vida 56178
- Manu chao 54391
- + 90 Rock Français 1548

- Down and under NEW 54597
- Friday night forever NEW 54545
- He not in NEW 54518
- I'm sorry 54469
- Not gonna get us 54332
- Re-arrange NEW 54537
- Satisfaction 54114
- Superman NEW 54523
- Sweet dreams 55089
- The magic key 54423
- + 220 Dance! 1559

DISCO
- Bye bye superman NEW 54594
- Give me the night NEW 54593
- When I get you alone NEW 54599
- + 40 Disco! 1580

REGGAE
- Buffalo Soldier 56333
- Get up stand up 56135
- L'hymne de nos campagnes 56360
- No woman no cry 56758
- Plantation 55128
- + 40 Reggae! 1563

SKA
- One step beyond 56546
- + 10 Ska! 1592

LATIN
- Jaleo NEW 54536
- + 30 Latin! 1579

ZOUK
- 1er gaou 56485
- Amoulanga NEW 54531
- Vas-y franky 56953
- + 10 Zouk! 1565

RAÏ
- Abdel Kader 55435
- Didi 56698
- Menfi 55432
- Ya rayah 55334
- Yoam wara yoam 55433
- + 20 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS
- Candy 56610
- Capitaine Flam 56717
- Dragon Ball GT 54343
- Dragon Ball Z 56789
- Evangelion 55231
- Goldorak 56654
- Gundam wing 54242
- Il était une fois l'homme 54346
- Jeanne et Serge 56979
- L'Inspecteur Gadget 56733
- La panthère rose 56629
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- Les mondes engloutis 56987
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Simpsons 56615
- Looney Tunes 56943
- Maya l'abeille 56601
- Nicky Larson 55235
- Olive et Tom 56714
- Princesse Mononoké 55072
- Tom Sawyer 55963
- Yu-Gi-Oh! 54362
- + 80 Dessins animés! 1556

- La beuze-99 Luftballons 54139
- La boum 56655
- La soupe aux choux 56040
- La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
- Le bon, la brute et le truand 56657
- Le flic de Beverly Hills 56076
- Le grand blond avec une chaussure noire 56038
- Le parrain 56072
- Le seigneur des anneaux 55065
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- Les bronzés (y a du soleil...) 56957
- Les bronzés font du ski 56948
- Matrix Reloaded-Furious Angel NEW 54517
- Matrix Reloaded-Zion NEW 54574
- Matrix-Clubbed to death 56753
- Matrix-Wake up 55763
- Midnight Express 56002
- Mon nom est personne 56253
- Pulp Fiction-Misirlou 56641
- Retour vers le futur 55000
- Rocky 56718
- Scarface 56037
- Sexe intentions-Bittersweet symphony 55494
- Star Wars-Finale 56966
- Star Wars-Marche imperiale 56965
- Star Wars-Thème 56679
- Taxi 3 55492
- Teminator 2 56755
- The full monty 56888
- Titanic-My heart will go on 56742
- Top Gun 56890
- + 210 Films! 1553

PUBLICITÉS
- Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
- Coca Cola Vanille-Day-O 54464
- Dim 56604
- Evian 2003-We will rock you 56523
- Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
- Peugeot 206-Husan 55256
- Royal Canin-Le Professionnel 56039
- + 60 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
- La digue de cul 56104
- + 10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
- Bip Aigu NEW 54601
- Bip Grave NEW 54600
- Pin Pom (Pompier) 56647
- + 10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
- Carmina burana 55723
- + 30 Classique! 1558

HYMNES
- Hymne Algérie 56668
- Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
- Hymne Etats Unis 56666
- Hymne France 56660
- Hymne Italie 56663
- Hymne Maroc 56667
- Hymne Portugal 56720
- L'internationale 56951
- + 20 Hymnes! 1552

HUMOUR
- C'est toi que je t'aime 55579
- + 10 Humour! 1598

1, 2, 3, 4... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 704 007

wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 3617 PERSOMOBILES

COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET?				
Télécharger sonneries & logos:	TÉLÉPHONE	MINITEL		
Pré-écouter nos 3000 sonneries:	TÉLÉPHONE		WEB	
Consulter le catalogue sonneries:	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB	WAP
Pré-visualiser nos 1000 logos:		MINITEL	WEB	WAP
Consulter le catalogue logos:	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB	WAP

CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PRÉFÉRÉ!	
TÉLÉPHONE	0899 704 007
MINITEL	3617 PERSOMOBILES
WEB	www.persomobiles.fr
WAP	wap.persomobiles.fr

LE TOP!

- Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
- Live is life 54485
- Satisfaction 54114
- La soupe aux choux 56040
- In da club 54158
- Hey sexy lady 54388
- Le flic de Beverly Hills 56076
- Dr. Hannibal 54123
- Bump bump bump 54113
- 8 mile-Lose yourself 55215
- Les bronzés font du ski 56948
- Plantation 55128
- Mission Impossible 56635
- Ma liberté de penser 54315
- 1er gaou 56485
- Au summum 54580
- Sweet soca music 54588
- Cry me a river 54177
- L'exorciste 56740
- Ghost 54095
- Le parrain 56072
- Marie 55818
- Smallville 54358
- Dernière danse 54382
- Abdel Kader 55435
- Gravé dans la roche 54495
- Paris latino 55162
- Amélie Poulain 56633
- La beuze-Le frunkp 55210
- Ti amo 55568

2 NOUVEAU! MINI SONNERIES

Les sonneries ci-dessous sont courtes: quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme **alerte de réception SMS**... ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels!

- 1er gaou 564859
- 8 mile-Lose yourself 552159
- Bali balo 561029
- Bump bump bump 541139
- Chihuahua 541219
- Cry me a river 541779
- Dr. Hannibal 541239
- Dernière danse 543829
- Hey sexy lady 543889
- In da club 541589
- James Bond 566399
- Joli "Bip" aigu 54601
- Joli "Bip" grave 54600
- L'exorciste 567409
- La panthère rose 566299
- Vous les femmes 560089
- Le flic de Beverly Hills 560769
- Le parrain 560729
- Les bronzés font du ski 569489
- Live is life 544859
- Ma liberté de penser 543159
- Mangez moi 561759
- Marie 558189
- Mission Impossible 566359
- Pom pom pom pom! (5ème) 568799
- Pin pon (pompier) 566479
- Pin pon pin (ambulance) 566489
- Plantation 551289
- Pub Dim 566049
- Vas-y franky 569539

3 NOUVEAU DÉLIRES HiFi!




Nouveau et délirant: les sonneries hifi: mettez de la voix dans votre mobile!
Téléphones compatibles: LG 7000 7020 Nokia 3650 7650 Orange SPV Sagem myX-5 myX-6 Samsung A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 Siemens S55 SL55 SonyEricsson P800...

- Aboiement chien 66001
- Barrissement d'éléphant 66002
- Bruits érotiques 66003
- Chant Tyrolien 66004
- Chasse d'eau 66005
- Cri d'horreur Femme 66006
- Cri d'horreur Homme 66007
- Crissement de pneus 66008
- Délire chinois 66009
- Délire japonais 66010
- Éternuement 66011
- Fou rire 66012
- Miaulement chat 66013
- Pets 66014
- Rire bête 66015
- Rots 66016
- Sirène alarme 66017
- Sonnerie réveil 66018
- Sifflet (ouah le canon!) 66019
- Voix d'aéroport 66020
- Voix de canard 66021
- Voix de plongeur 66022
- Vomissements 66023
- Toc toc toc! 66024
- Toux 66025
- Vieux téléphone 66026
- "Allo?" Femme 66027
- "Allo?" Homme 66028
- "Allo, qui c'est?" 66029
- "Au secours!" 66030
- "C'est mon portable qui sonne?" 66031
- "Camarade!" 66032
- "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
- "Chouchou, chouchou!" 66034
- "Décroche, allez, décroche!" 66035
- "Dring...Dring" 66036
- "Garçon!" 66037
- "Je t'aime!" Femme 66038
- "Je t'aime!" Homme 66039
- "Ma, qué tou es belle!" 66040
- "Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
- "Oh non, encore lui!" 66042
- "Oh non, encore elle!" 66043
- "Ouvrez, police!" 66044
- "P'tit con, va!" 66045
- "Putaing, cong!" 66046
- "Sea, sex and sun" (Délire) 66047
- "Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
- "Y'a quelqu'un?" 66049

THÈMES EXCLUSIFS

DÉLIRES
- Stach stach 54602
- Caliméro 54603
- Jésus reviens 54604
- Vous les femmes 54605
- L'été indien 54606
- Maguy 54607
- Hélène et les garçons 54608
- Gym Tonic 54609
- Chapi Chapo 54610
- Rabbi Jacob 54611

LA PÊCHE!
- Sweet soca music 54612
- Live is life 54613
- Y'a de la joie 54614
- Hit the road jack 54615
- Blues brothers 54616
- C'est comme ça 54617
- Didi 54618
- I will survive 54619

JE T'AIME!
- Ti amo 54620
- Love me tender 54621
- Love story 54622
- La maladie d'amour 54623
- On va s'aimer 54624
- Abdel Kader 54625

REVIENS!
- Ne me quitte pas 54626
- La javanaise 54627
- Apprendre à aimer 54628
- T'en vas pas 54629
- Que reste-t-il de nos amours? 54630

CHAUD!
- Sea, sex and sun 54631
- Sex bomb 54632
- Vas-y Franky 54633
- Sex machine 54634
- Relax 54635
- I want your sex 54636

4 IMAGES & LOGOS

Téléphones compatible: N&B Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson... Couleur: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Toshiba Trium... Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran du téléphone!

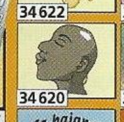

























34442 34402 34402 34423
34422 34464 34411 34454
34477 34464 34437 34548 34462
34431 34520 34459 34439 34522
34514 34497 34451 34474 34562
34527 34556 34521 34504 34466
34641 34640 34559 34409 34563
34622 34635 34646 34649 34417
34620 34408 34446 34491 34492
34528 34611 34453 34565 34419
27006 27997 27987 27009 27700
27899 27872 27977 27774 27841
27871 27956 27907 27996 27976
27008 27988 27984 27713 27983
27993 27979 27970 27963 27917
27776 27754 27751 27972 27017
27838 27804 27752 27014 27967
27916 27807 27729 27013 27918
27915 27906 27777 27706 27953
27927 27893 27896 27012 27962
23583 23586 23489 23859 23300
23437 23801 23770 23763 23762
23645 23385 23805 23771 23582
23594 23399 23802 23800 23779
23581 23524 23517 23494 23410
23434 23433 23362 23361 23681

ACTION

BREED

PREMIÈRES IMPRESSIONS

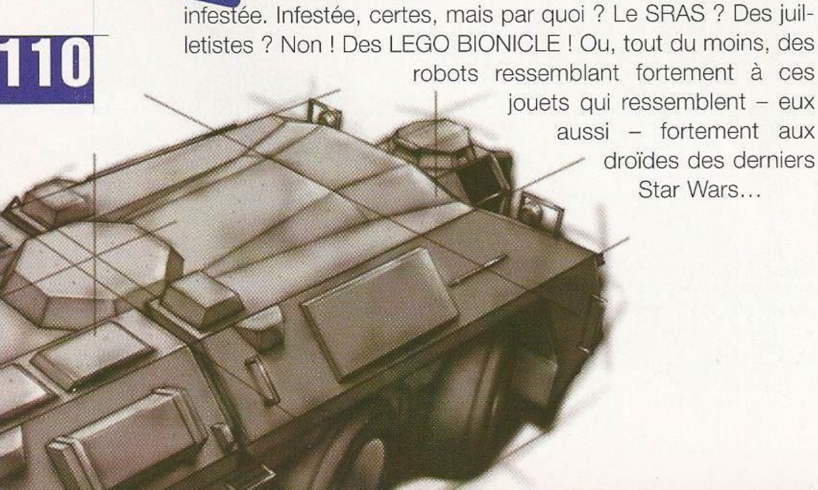
Le jeu est très fin et plutôt bien pensé : alternance entre balades à pied et exploration à bord de véhicules, avec une multitude d'armes, de l'action variée, et l'absence de linéarité...

Scénettes. Chaque mission commence par une cinématique d'un ennui mortel. D'autant qu'on ne peut pas sauter !

Halo, c'est Breed... Ça va ?

AVANT MÊME QUE LE HIT DE MICROSOFT NE DÉBARQUE SUR PC, DES CLONES APPARAISSENT ICI ET LÀ. DONT CE TITRE PLUTÔT SYMPA !

En revenant d'une lointaine bataille galactique située on ne sait où, une gentille escouade de surhommes surentraînés et suréquipés découvrent que la Terre est infestée. Infestée, certes, mais par quoi ? Le SRAS ? Des juilletistes ? Non ! Des LEGO BIONICLE ! Ou, tout du moins, des robots ressemblant fortement à ces jouets qui ressemblent – eux aussi – fortement aux droïdes des derniers Star Wars...



Face à ces machines, il vous faudra mener bataille aux quatre coins du globe. A pied, en tank, en vaisseau spatial... mais pas en vélo ! En effet, c'est dur de pédaler avec un "plasma gun" qui fait trois fois notre taille. Ça frotte... et les coups partent tous seuls. Remarquez, ça s'avère parfois assez utile, parce que le jeu est bien bourrin. Y'a des robots un peu partout et, comme leur IA est bien pensée, vous devrez organiser judicieusement votre petite troupe.

Dans ce jeu, on incarne à tour de rôle chaque spécialiste de l'équipe : le troufion, le sniper, le pilote et monsieur Grenade. Pas besoin de tous les conserver en vie, mais "switcher" de l'un à l'autre se révèle vital. De toute façon, sur les vingt missions, vous n'y couperez pas... Il y a souvent des véhicules à piloter et, du coup, on ne peut être à la tour et au moulin. D'autant que la maniabilité de ces derniers est un peu particulière. Mais à la longue, on s'y fait.

LA BEAUTÉ DES GRAPHISMES. LA VARIÉTÉ DES ARMES. LA RICHESSE DES MISSIONS...

1 DirectX 9. Le niveau graphique du jeu est hallucinant !

2 Armada. Le long de votre chemin, vous aurez une tonne d'armes à récupérer.

3 Blindé. Diriger le tank, la tourelle, et le canon... Sympa ! Très chaud, mais sympa !

4 Magnifique. La modélisation des véhicules est superbe.

Comme dans Halo, l'environnement se veut réaliste : gravité, inertie... Le tank est donc un vrai tank : à vous de prendre en compte son poids et sa "vitesse" une fois aux commandes. Mais on grimpe là-dedans comme si on était en colonie de vacances. Sauf qu'en colonie, ce qu'on peut faire ne tient pas sur trois écrans de raccourcis claviers. Enfin, tout est faisable.

Beaucoup de scripts rendent l'univers de ce jeu attachant. Et c'est au final un vrai plaisir que d'arpenter la Terre au cours des nombreuses missions se déroulant à l'extérieur. Certaines, en revanche, vous emmèneront dans une base spatiale. Quoi qu'il en soit, le moteur est bon. Et pour peu qu'on dispose d'une bécane permettant de mettre tous les réglages à fond, on s'explose les mirettes. Il n'est pas rare de se promener librement afin d'admirer les textures. En plus, les missions vous en offrent la possibilité.

Il y a bien sûr un certain nombre de tâches à accomplir, mais vous pourrez vous organiser comme bon vous semble. Et si vous êtes paumé, votre (trop gros) viseur central indique toujours l'emplacement du prochain point à rallier. Linéaire, mais pas trop. Juste ce qu'il faut, en fait !

On n'est pas encore au niveau d'un Halo, mais on s'en approche à grands pas. La beauté des graphismes, la variété des armes, la richesse des missions... Reste à peaufiner la maniabilité, et donc le fun, ainsi que l'interactivité avec le décor et avec les autres membres de l'équipe. Nous verrons surtout cela avec le mode Multijoueurs (pas disponible dans la bêta) qui peut donner quelque chose d'excellent... A suivre de très près !

Jérôme

EDITEUR : CDV
DÉVELOPPEUR : Brat Designs
GENRE : Action
SORTIE : été 2003
SITE INTERNET : www.breedgame.de



GESTION
FIRE DEPARTMENT

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Irréprochable, tant graphiquement... que moralement. Et sa simplicité ne diminue pas son intérêt. A surveiller donc !

1 Inventaire. Un pompier sachant pomper sans sa pompe...

2 Pétoche. Tout s'enflamme, et pourtant, il va bien falloir aller au cœur du brasier !

Où sont passés les tuyaux ?

UN BON JEU, ET AVEC UN BUT HUMANISTE, PUISQU'IL S'AGIT DE SAUVER DES VIES, TOUT EN APPRENANT DES CHOSES !

Entre simulation et stratégie, mon cœur balance. Mais on n'a pas le temps de s'interroger... Il y a des vies à sauver ! Un tour rapide par la caserne, histoire de passer en revue les unités, tout le matériel... Et hop, en route ! On commence, bien entendu, par un tutorial, bien fait et dont la simplicité rappelle l'interface, sobre mais efficace. Les missions, elles, comportent un certain nombre d'actions à effectuer en vue d'un sauvetage particulier : malaise, début d'incendie, backdraft... Le tout, parfaitement expliqué, et aussi intéressant qu'enrichissant !

Par exemple, une vedette a un malaise dans une de ses somptueuses villas. Du fait de la chaleur peut-être, ou des folies qu'on peut faire dans un tel cadre. Vous arrivez sur les lieux. Le gars avec la tronçonneuse découpe les grillages entourant les courts de tennis pour pouvoir accéder à la victime quand, tout à coup, l'incendie éclate. Difficile d'amener les camions jusqu'ici : il va falloir pomper l'eau de la piscine ! Faites gaffe à vos hommes, mais agissez vite !

Une autre mission : une ambassade en feu et des hommes à sauver un peu partout. Le feu (magnifiquement représenté) se propage dans la rue adjacente. Les voitures explosent, des piétons sont blessés... C'est à vous d'acheminer les citernes et les véhicules ! Tout est très maniable : il n'y a pas de *pathfinding*, pour vous obliger à réfléchir avant d'agir. Une fois la grande échelle dépliée, on accède au dernier étage... Et là, attention ! En ouvrant une porte, l'appel d'air peut tout faire sauter.

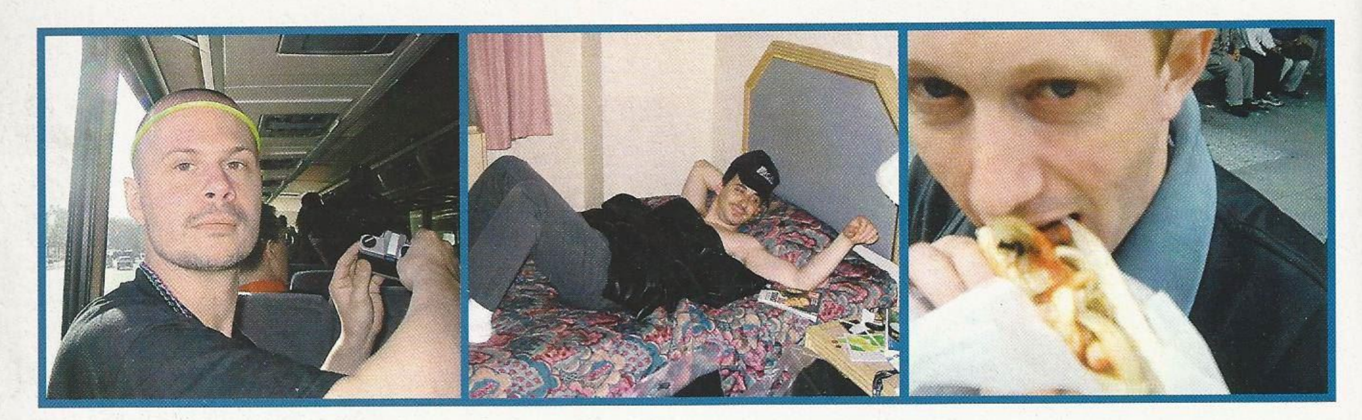
C'est incroyable comment un petit jeu qui ne paye pas de mine peut se révéler attractif ! Les graphismes sont somptueux, le zoom s'avère efficace, et la caméra tourne dans tous les sens... On gère l'ensemble à la souris ! Encore une fois, les actions sont certes simplistes, mais votre réussite dépend de vos réflexes et de votre capacité à prendre des décisions. Un bon jeu à découvrir dès la rentrée !

Jérôme

EDITEUR : Focus Home Interactive
DEVELOPPEUR : Monte Cristo Multimedia
GENRE : gestion
SORTIE : septembre 2003
SITE INTERNET : www.montecristogames.com

Coup de bourre à *Gen4* !

Ah, Los Angeles ! Sunset Boulevard, Hollywood, ses bars, ses limousines, le soleil, Venice Beach, ses hôtels, les bars de ses hôtels... Et l'E3 ! L'E3, ses bars, ses...



11 mai
Juin est bouclé,

les valises aussi. Et tout le monde s'apprête à partir à Los Angeles pour l'E3. Cette année, énorme budget, vols directs et grands hôtels ! Cooli emmène son duvet, au cas où...

12 mai
C'est joli Tombouctou.

Mais 4 heures d'escale, que c'est long ! Jérôme en profite pour se dégourdir les pattes. Piqué par une mouche tsé-tsé, il s'endort. A son réveil, il est dans un cargo transportant des caisses de sardines.

13 mai
A son arrivée aux Etats-Unis,

l'équipe décide de faire une bonne blague à Thierry de *Game One*. Sur sa carte d'entrée aux USA, ils cochent la case "journaliste". Le soir même, il a de quoi faire un reportage sur la communauté de détenus chicanos alcooliques de "L.A.". Il rentre en France dès le lendemain pour en faire le montage.

14 mai
9 h. "Go !"

L'E3 ouvre ses portes. Notre fine équipe se répartit le travail. Léo, les grandes brunes un peu trash. Cooli, les bimbos siliconées. Et Loïc, les fans de Multi. Pendant ce temps, une cargaison de sardines est déversée près de la troupe de phoques mâles du port de San Francisco. A 10 heures, Jérôme est une "phoquing star" à "Cisco". Il est désormais V.I.P. et se voit proposer un tour dans la Silicon Valley comme phoque parlant. Santa Clara : La Mecque de la technologie et du hardware ! Il sent la sardine, mais il s'en fout.

15 mai
7 h 30. Dring !

Deuxième jour. Léo est déçu. On lui avait promis un waterbed, mais il ne savait pas qu'il allait dormir une semaine dans la baignoire. Les 3 m^2 de la chambre sont jonchés de press-kits et de goodies plus fous les uns que les autres : chaussettes sales, crèmes anti-mycoses et cartouches. Loïc, le roi du "snipe", veille : la nuit, ça craint...

15 mai
9 h. C'est tôt !

C'est le grand jour : Half-Life 2. Sur invit' seulement ! Et encore, il faut bourriner. Un show à l'américaine, avec des stars, et tout et tout. Léo et Cooli, présents sur le stand, n'en reviennent pas : un phoque qui parle ! Français en plus ! Léo prendra même une photo. Le phoque les appelle, ils peuvent alors admirer de plus près LE jeu de l'E3 !

15 mai
14 h. Pétantes !

Léo s'est lié d'amitié avec le phoque. "*Il me rappelle Jérôme !*" Jérôme a beau lui dire que c'est bien lui, Léo ne cesse de pouffer. "*Je pouffe ! Il est trop drôle, engageons-le à la place de Jérôme vu qu'il a déserté.*" Jérôme capitule. D'autant qu'au stand Zoo Tycoon, il a rencontré une otarie affriolante !

16 mai
1 h 40 du mat'.

Chinese Theater, Hollywood Boulevard. Sans le savoir, toute la rédac' se retrouve à la même projection de *Matrix Reloaded*. Quand Lambert Wilson dévide son chapelet d'injures en français, des rires franchouillards éclatent dans la salle. Léo s'écrie : *"Jérome ? Tu pouffes ! Où es-tu ?"*. Comprenant sa bévue, Léo court vers Jérôme. Embrassades passionnées, *standing ovation*... L'otarie se barre.

16 mai
7 h 48. Réveil.

L'équipe a mal dormi, l'hôtel puait la sardine... Et surtout, Léo n'a pas fermé l'œil. Il a partagé sa baignoire avec Jérôme qui a tenu à la remplir d'eau. Traumatisé, ce dernier a passé sa nuit à maintenir le canard en plastique de Loïc sur son nez et à faire des sauts périlleux.

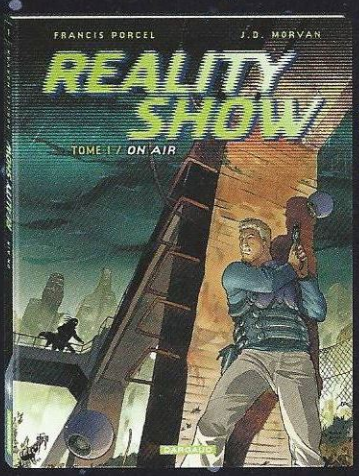
16 mai
16 h. "Closed"

C'est la course vers l'aéroport. Les journalistes français sont tous dans le même avion. Au moment de l'embarquement, Léo s'aperçoit qu'il n'a pas son billet. Pourtant, deux minutes auparavant, il était dans sa poche. Le voilà coincé à Los Angeles ! Il rebrousse chemin, mais l'otarie lui bloque le passage, son billet entre les mamelles. Léo se retourne, voit l'avion décoller. Hé ! Hé ! Jérôme pouffe...

Fictions

Nos Territoires sont Infinis



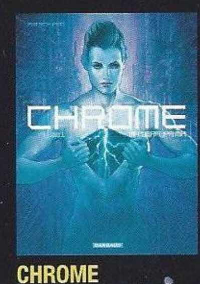


DEMAIN LES ROBOTS AU BOULOT ET L'HUMANITÉ COLLÉE DEVANT LA TÉLÉ A SUIVRE DES REALITY SHOW.

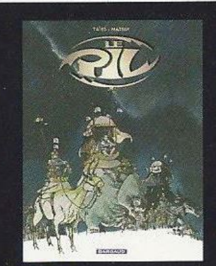
LA DÉPRIME OU LA RÉVOLTE?

Imaginez un monde où tous les métiers sont exercés par des robots, TOUS sauf deux : policier et militaire.
Ces "militaro-cops" sont couverts de caméras permettant à des millions de téléspectateurs désœuvrés de suivre leurs enquêtes et exploits.
Bienvenue dans le summum du "reality show".

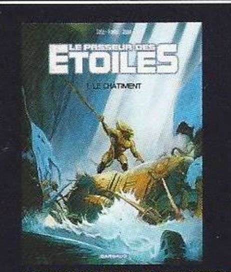
LE TOME 1 : "ON AIR"
EST DISPONIBLE EN LIBRAIRIE AU RAYON BANDE DESSINÉE.



CHROME
TOME 1



LE PIL
TOME 1 et TOME 2



LE PASSEUR DES ETOILES
TOME 1



LIBRE A JAMAIS
TOME 1 et TOME 2

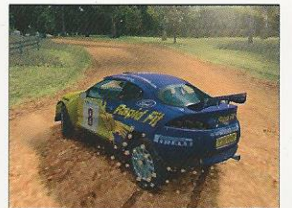
SERIES DEJA DISPONIBLES DANS LA COLLECTION FICTIONS



colin mcrae rally 3™

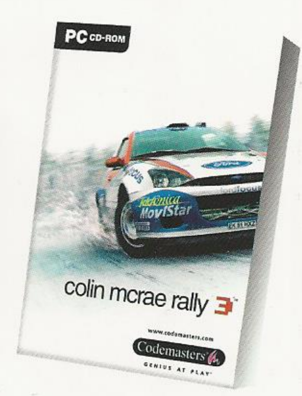
La réference incontestée du jeu de rallye !

"Il ne fait aucun doute que ce troisième volet va révolutionner le genre." Gamekult.com



Explosez le chrono dans 56 spéciales et 8 pays - Pilotez 15 voitures différentes - Un système de dommages réaliste - Affrontez les conditions météo







Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : www.codemasters.com